



13th Age Archmage Engine, версия 3.0.

© 2013-2016 Fire Opal Media. Все права сохранены. Публикуется по лицензии Open Game License.

Правовая информация

13th Age Archmage Engine описывает правила игр 13th Age, 13th Age Bestiary и 13 True Ways, которые можно частично или полностью включать во **вторичный материал**.

Говоря коротко, мы описываем здесь правила и игровую механику, которые используем в игре 13th Age (*открытый материал*), а вы решаете, что из этого будете включать в свои работы, а что — нет. Главное, не используйте ту интеллектуальную собственность, которая не является частью 13th Age Archmage Engine (см. «Особенности продукта» ниже).

Особенности продукта

Перечисленные здесь элементы считаются **особенностями продукта** согласно определению из **открытой игровой лицензии** версии 1.0a, секция 1(e) и не являются частью **открытого материала**: все торговые знаки, зарегистрированные торговые знаки, имена собственные (персонажей игроков, ведущего и т.п.), диалоги, сюжеты, сюжетные линии, места, персонажи, иллюстрации и фирменный стиль. (Элементы, которые были объявлены **открытым материалом** ранее, здесь не указываются).

Открытый материал

Кроме перечисленных выше особенностей продукта игровая механика этой игры от Fire Media Opal считается **открытым игровым материалом** согласно определению из **открытой игровой лицензии** версии 1.0a, секция 1(d). Никакую часть этой работы, кроме той, что обозначена как **открытый игровой материал**, нельзя воспроизводить без письменного разрешения.

Текст **открытой игровой лицензии** дан в переводе, выполненном для сайта Rolemancer в 2003 году, с незначительными изменениями. Ознакомиться с ним можно [здесь](#).

С текстом оригинальной лицензии можно ознакомиться [здесь](#).

Открытая игровая лицензия

ОТКРЫТАЯ ИГРОВАЯ ЛИЦЕНЗИЯ Версии 1.0a

Нижеследующий текст является собственностью компании Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Все права сохранены.

1. Определения:

- (a) «Авторы вклада» ("Contributors") означает владельцев авторских прав и/или торговой марки, которые вносят вклад в открытый игровой материал;
- (b) «Вторичный материал» ("Derivative Material") означает защищённый авторскими правами материал, включая вторичные работы и переводы (в том числе перевод на другие языки программирования), извлечения, изменение, исправление, дополнение, развитие, усовершенствование, улучшение, компиляцию, сокращение, а равно другие формы, в которых имеющаяся работа может быть переработана, преобразована или адаптирована;
- (c) «Распространять» ("Distribute") означает воспроизводить, лицензировать, предоставлять в пользование, продавать, зачитывать по радио, или телевидению, публично демонстрировать либо распространять иным способом;
- (d) «Открытый игровой материал» ("Open Game Content") означает игровую механику и включает в себя методы, процедуры, процессы и программы в пределах такого материала, не включает в себя особенности продукта, является улучшением прототипа и любого дополнительного материала, явно определенных **авторами вклада** в качестве **открытого игрового материала**, и означает любую работу, предусмотренную данной лицензией, включая перевод и вторичные работы согласно закону об авторском праве, но специально исключает **особенности продукта**.

- (e) «Особенности продукта» ("Product Identity") означает имена товара и товарной линии, логотипы и идентифицирующие знаки, включая торговую одежду; артефакты; характеры; сюжеты, сюжетные линии, интриги, тематические элементы, диалоги, события, язык, иллюстрации, эмблемы, дизайн, изображения, портреты, форматы, позы, концепции, тематику и графику, фотографии и другие визуальные и звуковые представления; имена и описания героев, персонажей, команд, их портреты и специальные возможности, названия и описания заклинаний и чар; места, локации, окружающую обстановку, существ, снаряжение, магические или сверхъестественные способности или воздействия, логотипы, эмблемы или графическое оформление; и любые другие торговые марки или зарегистрированные торговые марки, явно определенные в качестве **особенностей продукта** владельцем **особенностей продукта**, которые специально исключаются из **открытого игрового материала**;
 - (f) «Торговая марка» ("Trademark") означает логотипы, имена, знак, символ, лозунг, дизайн, которые использованы **автором вклада** для идентификации себя или своих продуктов или связанных продуктов, вносимых им по **открытой игровой лицензии**.
 - (g) «Использовать» ("Use", "Used" or "Using") означает использовать, распространять, копировать, редактировать, форматировать, модифицировать, переводить и иным образом создавать вторичный материал из **открытого игрового материала**.
 - (h) «Вы» ("You" or "Your") означает лицензиата в терминах данного соглашения.
2. Лицензия: данная **лицензия** применяется к любому **открытому игровому материалу**, который содержит уведомление о том, что **открытый игровой материал** можно **использовать** только в соответствии с условиями соглашения данной **лицензии**. Вы должны приложить такое уведомление к любому **открытому игровому материалу**, который Вы используете. Никакие условия соглашения не могут быть добавлены к данной **лицензии** или изъяты из неё иначе, как описано в самой **лицензии**. Никакие другие условия не могут накладываться на **открытый игровой материал**, распространяемый в соответствии с данной **лицензией**.
 3. Предложение и согласие: используя **открытый игровой материал**, Вы тем самым признаёте и принимаете условия соглашения данной **лицензии**.
 4. Разрешение и компенсация: в обмен на согласие применять данную **лицензию** **авторы вклада** предоставляют Вам бессрчную повсеместную бесплатную не-эксклюзивную лицензию на **открытый игровой материал** в точном соответствии с условиями соглашения данной **лицензии**.
 5. Заявление о полномочиях на свой вклад: если Вы вносите первичный материал в качестве **открытого игрового материала**, то Вы заявляете, что Ваш вклад является Вашим оригинальным произведением и / или Вы имеете достаточно прав, чтобы передавать права, предоставленные Вам данной **лицензией**.
 6. Уведомление об авторских правах лицензии: вы обязаны изменять в соответствии с новыми данным часть **УВЕДОМЛЕНИЯ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ** данной **лицензии**, чтобы включить точный текст **УВЕДОМЛЕНИЯ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ** любого **открытого игрового материала**, который Вы копируете, изменяете или распространяете, и Вы должны добавить к **УВЕДОМЛЕНИЮ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ** название, дату авторских прав и название держателя авторских прав любого оригинального **открытого игрового материала**, который Вы распространяете.
 7. Использование особенностей продукта: вы соглашаетесь не использовать какие-либо **особенности продукта**, в том числе в виде указания на совместимость, иначе чем путём заключения специального соглашения для получения лицензии от владельца каждого элемента этих **особенностей продукта**. Вы соглашаетесь не указывать на совместимость или приспособляемость работы, содержащей **открытый игровой материал**, относительно любой торговой марки или зарегистрированной торговой марки иначе, чем путём заключения специального соглашения для получения лицензии от

владельца такой торговой марки или зарегистрированной торговой марки. Использование любых **особенностей продукта** в открытом игровом материале не должно нарушать права собственности владельца этих **особенностей продукта**. Владелец любых **особенностей продукта**, используемых в **открытом игровом материале**, сохраняет все права и привилегии по отношению к этим **особенностям продукта**.

8. Идентификация: если Вы распространяете **открытый игровой материал**, Вы должны явно указать, какая именно часть распространяемой Вами работы является **открытым игровым материалом**.
9. Обновление лицензии: компания Wizards of the Coast или назначенные ею агенты могут публиковать обновлённые версии данной **лицензии**. Вы можете использовать любую авторизованную версию данной **лицензии**, для того чтобы копировать, изменять и распространять любой **открытый игровой материал**, изначально распространённый по любой версии этой **лицензии**.
10. Копия данной лицензии: Вы **ОБЯЗАНЫ** включить копию данной **лицензии** в каждую копию **открытого игрового материала**, который Вы распространяете.
11. Использование имени публикатора: Вы не можете продавать или рекламировать **открытый игровой материал** с использованием имени любого публикатора, пока не получите на то его письменного разрешения.
12. Невозможность выполнения: если Вы не имеете возможности выполнить какое-либо из условий соглашения этой **лицензии** по отношению к части или всему **открытому игровому материалу**, в силу законодательных актов, решения суда или постановлений правительства, то Вы не можете использовать любой **открытый игровой материал** в указанных пределах.
13. Прекращение действия: действие данной **лицензии** прекращается автоматически, если Вы не в состоянии выполнять все её условия соглашения и не можете исправить нарушение этих условий соглашения в течение 30 дней после того, как узнали о нарушении. Все сублицензии остаются в силе после прекращения действия данной лицензии.
14. Изменения: если любое положение данной **лицензии** становится неосуществимым, такое положение будет изменено лишь в той степени, чтобы сделать его осуществимым.
15. **УВЕДОМЛЕНИЯ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ**

Open Game License v 1.0a. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Авторы: Джонатан Твит, Монте Кук, Слип Уильямс; на основе работ Э. Гэри Гайгэкса и Дэйва Арнесона.

13th Age. Copyright 2013, Fire Opal Media; Авторы: Роб Хейнсу, Джонатан Твит; на основе работ Джонатана Твита, Монте Кука и Скипа Уильямса.

13th Age Bestiary. Copyright 2014, Fire Opal Media and Pelgrane Press Ltd; Авторы: Ривен Седирлл, Роб Хейнсу, Кеннет Хайт, Кевин Калп, ASH LAW, Кэл Мур, Стив Тауншенд.

13 True Ways. Copyright 2014, Fire Media Opal and Pelgrane Press Ltd; Авторы: Роб Хейнсу, Джонатан Твит, Робин Д. Лоз.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Авторы: Джейсон Балман; на основе работ Джоната Твита, Монте Кука и Скипа Уильямса.

Castles & Crusades, Copyright 2004, Troll Lord Games; Авторы: Дэвис Чено, Мак Голден.

13th Age Archmage Engine. Copyright 2013-2016, Fire Opal Media. Автор: Чэд Дилан Лонг; на основе работ Джонатана Твита, Роб Хейнсу, Ривена Седирлла, Кеннета Хайта, Кевина Калпа, ASH LAW, Кэла Мура, Стива Тауншенда, Роб Уоткинса и Роб Виланда.

13th Age Archmage Engine

Copyright 2013-2016, Fire Opal Media. Автор: Чэд Дилан Лонг, на основе работ Джонатана Твита, Роба Хейнсу, Ривена Седирлла, Кеннета Хайта, Кевина Калпа, ASH LAW, Робина Д. Лоза, Кэла Мура и Стива Тауншенда. Редакторы: Кэл Мур и Саймон Роджерс. Иллюстрация для обложки: Кугар Джордж.

История изменений

3.0

Добавлено:

- Классы из *13 True Ways*.
- Правила по мультиклассам из *13 True Ways*.
- Монстры из *13 True Ways*.
- Магические предметы из *13 True Ways*.
- Артефакты (разновидность магических предметов).
- Разъяснения о выборе цели и полёте.
- Советы по повышению монстров в уровне и изменению их показателей.
- Краткое описание подземных кракенов.
- Убийца интеллекта.

Изменено:

- Список монстров: добавлены монстры из *13 True Ways*.
- Список финтов: добавлены таблицы для персонажей из *13 True Ways*.
- Правила по животным-спутникам следопыта.
- Строка для мультиклассовых («М») персонажей в таблицах роста в уровне.
- Порядок перечисления жезлов (раздел «Магические предметы»).
- Различные исправления в описаниях монстров (роли, размеры, типы и т.д.).

Удалено:

- Списки классовых финтов.

2.0

Добавлено:

- Монстры и их свойства из *13th Age Bestiary*.
- Колонка «Тип» в таблице «Список монстров».
- Чуул-симбионты.
- Проклятые предметы теневых драконов.
- Красивая обложка.

Изменено:

- Особые свойства существ одного вида помещены перед описанием этих существ.
- Устранена схожесть вёрстки с базовой книгой *13th Age*.
- Изменён порядок следования названий некоторых существ.
- Изменены записи вида «x2» на «2x».
- Для шаркающего зомби указан правильный тип существа.
- Прочие изданные продукты в тексте правовой информации.

1.1

Добавлено:

- В «Описании монстров» добавлен *новоявленный гуль*.
- Добавлены показатели *шаркающего зомби*.
- Добавлено описание атаки *ветхого скелета*.
- В список талантов жреца добавлена *сфера познания / знаний*.
- Добавлен раздел с историей изменений.
- Добавлен номер версии *13th Age Archmage Engine* в нижнем колонтитуле.

Изменено:

- Описание *литании справедливости / возмездия* помещено под заголовком *сферы справедливости / возмездия* (над описанием финтов).

1.0

Первый выпуск.

Перевод

Юрий Слинько, 2016-2020 г.

Благодарности

NoName_1147, Александр Стрепетиллов, Александр Хармац, Борис Саркисов, Борис Федюкин, Вадим Дронов, Влад Тин, Кейт Вергона, Максим Николаев, Тамара Персикова.

Классы

Общая информация

Сила оружия

Нанося урон оружием, персонаж игрока кидает количество костей, равное своему уровню, и добавляет к результату броска модификатор ключевой характеристики (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается). Подробнее смотри в главе «Бой».

Сила заклинаний

У большинства заклинаний, которыми владеют персонажи игроков, есть версии более высоких уровней. Их можно брать вместо новых заклинаний при получении уровня. Имеющиеся у тебя заклинания не повышаются в уровне сами по себе: если хочешь сделать старое заклинание мощнее, придётся взять версию более высокого уровня.

Заклинания более высоких уровней сильнее, но их урон и эффекты не суммируются с эффектами предыдущих версий. Сила заклинания определяется по самой мощной из имеющихся у тебя версий. Если у заклинания появляются новые эффекты, они добавляются к имеющимся.

Смена предпочтений в ходе приключения

Ниже приведены рекомендации на случай, когда игроки хотят изменить выбранные заклинания, способности, таланты и финты (если в вашей игровой компании такое допускается).

Таланты

Таланты — основа твоего персонажа. Если собираешься их изменить, значит, с персонажем произошло крайней серьёзное событие, повлиявшее на его жизнь. Это признак внутренних перемен, которые, как правило, совпадают с изменением в связях с Иконами.

Заклинания

Выбранные заклинания можно свободно менять во время *отдыха*.

Способности

Выбранные классовые способности можно изменить при получении уровня.

Финты

Если ты изменил выбранные заклинания или способности, можешь также поменять их финты. Если изменения сюжетно оправданы, и у ведущего нет возражений, так тому и быть.

Постепенное развитие

При постепенном развитии ты можешь взять способность или заклинание более высокого уровня раньше, чем обычно. Если повышаешь в уровне имеющееся заклинание, можешь взять на освободившееся место новое низкоуровневое заклинание. При этом учитывай, что потраченные заклинания обменивать на новые нельзя.

Стартовые показатели персонажей 1-го уровня

	Базовые хиты	Базовый КБ*	Базовая ФЗ	Базовая МЗ	Очки граней	Размер резерва
Бард	7	12	10	11	8	d8/уровень
Варвар	7	12	11	10	8	d10/уровень
Воин	8	15	10	10	8	d10/уровень
Волшебник	6	10	10	12	8	d6/уровень
Друид**	6**	10**	11	11	8	d6/уровень**
Жрец	7	14	11	11	8	d8/уровень
Колдун	6	10	11	10	8	d6/уровень
Командир	7	12	10	12	8	d8/уровень
Маг хаоса	6	10	10	11	8	d6/уровень
Монах	7	10	11	11	8	d8/уровень
Некромант	6	10	10	11	8	d6/уровень
Оккультист	6	11	10	11	8	d6/уровень
Паладин	8	16	10	12	8	d10/уровень
Плут	6	12	12	10	8	d8/уровень
Следопыт	7	14	11	10	8	d8/уровень

*Предполагается, что персонажи носят наиболее подходящие им по классу доспехи; подробнее смотри в описании классов. Персонажи, которые умеют обращаться со щитами, получают +1 к КБ, когда используют в бою щит.

**Различные таланты друида могут изменять эти показатели.

Друид

Характеристики

Друид получает +2 к *силе*, *ловкости* или *мудрости*, если не повышал их за счёт расы.

Грани

Возможные грани: охотник-собиратель из племени орков, предсказатель лавин, религиозный фанатик, речной проводник, знахарь племени, несостоявшийся шаман, жрец дикого храма, страж мистического водопада, воспитанник росомах.

Снаряжение

На первом уровне у друида есть контактное оружие, лёгкие доспехи, возможно — посох, вероятно — лук или иное метательное оружие, а также иные пожитки, обусловленные *гранями*.

Стартовый капитал

25 золотых или 1d6 x 10 золотых.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	10	—
Лёгкие	10*	—
Тяжёлые	14	-2
Щит	+1	-2*

Контактное оружие

	Одноручное	Двуручное
Мелкое	1d4 кинжал	1d6 дубина, посох
Лёгкое или простое	1d6 булава, топор, костяной клинок	1d8 копье
Тяжёлое или воинское	1d8 (-2 к попаданию)* боевой молот, цеп	1d10 (-2 к попаданию) двойной цеп, двуручный топор

*Талант *друида-воителя* может изменять эти показатели.

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал	1d4 (-2 к попаданию) самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) дротик, топор	1d6 (-2 к попаданию) лёгкий арбалет	1d6 короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 (-5 к попаданию) тяжёлый арбалет	1d8 (-2 к попаданию) длинный лук

Развитие друида

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Бонус к характеристикам	Бонус к урону
1-й мультикласс	(Среднее 2х классов) x 3	Авантюрист 1	<i>Не изменяется</i>	Мод. хар-ки
1-й	(7 + вын) x 3	Авантюрист: 1	—	Мод. хар-ки
2-й	(7 + вын) x 4	Авантюрист: 2	—	Мод. хар-ки
3-й	(7 + вын) x 5	Авантюрист: 3	—	Мод. хар-ки
4-й	(7 + вын) x 6	Авантюрист: 4	+1 к 3 характеристикам	Мод. хар-ки
5-й	(7 + вын) x 8	Авантюрист: 4 Герой: 1	—	Мод. хар-ки x 2
6-й	(7 + вын) x 10	Авантюрист: 4 Герой: 2	—	Мод. хар-ки x 2
7-й	(7 + вын) x 12	Авантюрист: 4 Герой: 3	+1 к 3 характеристикам	Мод. хар-ки x 2
8-й	(7 + вын) x 16	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 1	—	Мод. хар-ки x 3
9-й	(7 + вын) x 20	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 2	—	Мод. хар-ки x 3
10-й	(7 + вын) x 24	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 3	+1 к 3 характеристикам	Мод. хар. x 3

Показатели

Инициатива, КБ, ФЗ, МЗ, хиты, размер резерва, количество финтов и талантов зависят от уровня.

Бонус к характеристике	+2 <i>силе, ловкости</i> или <i>мудрости</i> (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК+ уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	10 + средний из вын/ЛВК/мдр + уровень
Физическая защита	11 + средний из сил/вын/ЛВК + уровень
Ментальная защита	11 + средний из инт/мдр/хар+ уровень
Хиты	(6 + вын) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d6 x уровень) + вын
Грани	8 очков (максимум 5 очков на 1 <i>грань</i>)
Связи с Иконами	3 очка (4 на 5-м уровне, 5 на 8-м уровне)
Таланты	3 очка
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: СИЛ или ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + СИЛ или ЛВК урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урон

Промех: —

Особенности класса

Святые символы и посохи помогают друидам лучше творить магию.

Таланты друидов устроены особым образом: ты можешь вложить по одному очку в три таланта, чтобы получить много полезных и разных умений, или приобрести узкую более специализацию, вложив два очка в один талант и ещё одно — во второй. В первом случае ты становишься *неофитом* каждого из выбранных талантов, во втором — *адептом* первого и *неофитом* второго. Адепт выигрывает у неофита в «огневой мощи», но проигрывает в гибкости.

Кроме того, друид должен выбрать, какая характеристика будет ключевой для его базовых атак: *сила* или *ловкость*. Ловкость ценна сама по себе: она повышает инициативу, результативность дистанционных атак и, возможно, КБ. Сила даёт особое преимущество: размер твоего резерва увеличивается с d6 до d8.

Друиды не страдают от жары, холода и других погодных явлений. Они могут протянуть без еды и воды дольше, чем обычные люди, но всего на пару дней.

Друиды умеют разговаривать с животными и растениями. Ты можешь делать это дважды в день. Если хочешь извлечь из разговора пользу, придётся пройти проверку навыков, сложность которой зависит от типа окружения. Сложность разговора с животными — высокая, с растениями — абсурдно высокая. За каждое очко, вложенное в таланты *оборотня* и *животного-спутника*, ты получаешь +1 к проверкам при разговоре с животными. За каждое очко, вложенное в талант *заклинателя земель*, ты получаешь +1 к проверкам при разговоре с растениями.

Финт авантюриста

Можешь разговаривать с животными и растениями сколько хочешь. Если во время разговора нужно сделать проверку, ты получаешь к ней +5.

Таланты

Каждый талант открывает доступ к набору уникальных заклинаний и способностей. Адепты получают больше преимуществ, чем неофиты.

Животное-спутник. Для спутников друида применяются те же правила, что и для следопыта. Неофит может призывать спутника в каждом втором бою. Адепт может это делать в каждом бою и вдобавок получает доступ к заклинаниям, усиливающим животных-спутников.

Заклинатель стихий. Первый из двух талантов с обширным доступом к магии. Неофит получает в своё распоряжение большой ассортимент разовых заклинаний воды, воздуха, земли и огня. Адепт знает больше таких заклинаний и может призывать больше элементарей. И тот и другой могут изучить финты, которые пополнят их арсенал бесконечными заклинаниями.

Оборотень. Этот талант позволяет тебе превратиться либо в небольшого зверя-разведчика, либо в грозного крупного хищника. Адепты получают больше преимуществ в облике хищника.

Заклинатель земель. Второй из двух талантов с обширным доступом к магии. Неофит может изучить разовые заклинания, применять которые можно только в местности определённого типа. Адепт получает вдвое больше таких заклинаний. Финты заклинателя земель позволяют творить бесконечные заклинания, которые не зависят от типа местности.

Друид-воитель. Этот талант позволяет проводить гибкие атаки, превращая друида в грозного бойца даже в облике человека. Как правило, друид-воитель полагается на силу своего оружия и крепость брони, но может комбинировать их с преимуществами *облика хищника*.

Природный целитель. Неофиту доступны заклинания *регенерации* и *природного здоровья*, адепту — ещё и *усиленная регенерация*. Адепт знает столько этих заклинаний, что легко может стать основным лекарем отряда.

Животное-спутник

У тебя есть спутник — животное обычного размера, которое помогает тебе в бою. Правила для животных-спутников смотри в соответствующем разделе ниже.

Заклинатель стихий

Ты можешь призывать элементалей и творить мощные разовые стихийные заклинания. Заклинания, которыми ты будешь пользоваться, нужно выбирать заранее, во время *отдыха*, как волшебнику или жрецу.

Также ты можешь стать повелителем четырёх стихий: воды, воздуха, земли и огня. Соответствующие финты ранга авантюристов открывают доступ к бесконечным атакующим заклинаниям. Уровень таких заклинаний всегда равен твоему собственному или на один меньше (для чётных уровней).

Неофиты получают меньше разовых заклинаний, чем адепты, и могут использовать только одно заклинание *призыва элементалей* в день, тогда как адепты — два разных.

Развитие заклинателя стихий — неофита

Уровень	1-й уровень	3-й уровень	5-й уровень	7-й уровень	9-й уровень
1-й мульти-класс	1	—	—	—	—
1-й	1	—	—	—	—
2-й	1	—	—	—	—
3-й	—	1	—	—	—
4-й	1	1	—	—	—
5-й	—	1	1	—	—
6-й	—	—	2	—	—
7-й	—	—	1	1	—
8-й	—	—	1	2	—
9-й	—	—	—	2	1
10-й	—	—	—	1	2

Развитие заклинателя стихий — адепта

Уровень	1-й уровень	3-й уровень	5-й уровень	7-й уровень	9-й уровень
1-й мульти-класс	1	—	—	—	—
1-й	1	—	—	—	—
2-й	2	—	—	—	—
3-й	1	2	—	—	—
4-й	—	3	—	—	—
5-й	—	2	2	—	—
6-й	—	1	3	—	—
7-й	—	—	3	2	—
8-й	—	—	1	4	—
9-й	—	—	—	3	3
10-й	—	—	—	2	4

Повелитель воздуха

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *град*.

Финт героя

Все призываемые тобой элементали получают бонус к проверкам на выход из ближнего боя, равный модификатору твоей *силы* или *ловкости*.

Финт легенды

Первое сотворённое тобой за день заклинание *воздуха* до конца дня становится *перезаряжаемым* (16+, после боя).

Град (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: видимый тебе враг *рядом* или *далеко*, у которого больше всего хитов.

Атака: мДР + уровень по ФЗ.

Попадание, чёт: 1d6 + мДР урона от холода; другой враг *рядом* получает урон от холода, равный твоему уровню.

Попадание, нечет: 1d6 + мДР урона от холода; все статисты *рядом* получают 1d3 урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона, 1d6 урона статистам при попадании с нечетом.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона, 1d10 урона статистам при попадании с нечетом.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона, 2d8 урона статистам при попадании с нечетом.

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона, 4d6 урона статистам при попадании с нечетом.

Повелитель земли

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *разрывающие лозы*.

Финт героя

Совершая проверку на выход из ближнего боя с призванными тобой элементами, враги кидают 2d20 и выбирают худший результат.

Финт легенды

Первое сотворённое тобой за день заклинание *земли* до конца дня становится *перезаряжаемым* (16+, после боя).

Разрывающие лозы (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d8 + мдр урона.

Попадание, нечет: аналогично попаданию, и цель вдобавок получает постоянный урон, равный модификатору твоей *силы* или *ловкости* (смотря что выше).

Критический удар: аналогично попаданию, и цель *застревает* (отмена спасброском 11+).

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона, постоянный урон при попадании с нечетом равен удвоенному модификатору твоей *силы* или *ловкости*.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона, постоянный урон при попадании с нечетом равен утроенному модификатору твоей *силы* или *ловкости*.

Повелитель огня

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *огненное копье*.

Финт героя

Когда призванный тобой элементаль лишается всех хитов, враг, вовлечённый с ним в ближний бой, получает урон, равный твоему уровню, + удвоенный модификатор твоей *мудрости*.

Финт легенды

Первое сотворённое тобой за день заклинание *огня* до конца дня становится *перезаряжаемым* (16+, после боя).

Огненное копье (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d12 + мдр урона от огня.

Попадание, нечет: аналогично попаданию, и один из твоих союзников, вовлечённый в ближний бой с целью, получает 1d6 урона от огня.

Заклинание 3-го уровня: 5d6 урона, 2d6 урона при попадании с нечетом.

Заклинание 5-го уровня: 5d8 урона, 2d8 урона при попадании с нечетом.

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона, 3d10 урона при попадании с нечетом.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 урона, 4d6 урона при попадании с нечетом.

Повелитель воды

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *глубокие воды*.

Финт героя

Когда у призванного тобой элементаля в первый раз за ход выпадает чёт при проведении атаки, он получает временные хиты, равные твоему уровню.

Финт легенды

Первое сотворённое тобой за день заклинание *воды* до конца дня становится *перезаряжаемым* (16+, после боя).

Глубокие воды (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мДР + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d10 + мДР урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель вдобавок получает постоянный урон, равный твоему уровню, или, если она уже получает постоянный урон, он увеличивается на величину твоего уровня (решай сам, что выбрать).

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона.

Заклинания 1-го уровня

Если в названии не упоминается стихия, к которой относится заклинание (например, *мощь земли* или *волшебный огонь*), она указывается в скобках после названия.

Мощь земли

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: один союзник *рядом* по твоему выбору и ещё один случайный союзник *рядом*; обе цели должны касаться земли.

Эффект: зависит от состояния цели.

Цель не ранена: до конца боя или пока цель в конце своего хода не окажется *ранена*, она получает бонус к попаданию и урону, равный модификатору твоей *силы* или *ловкости*.

Цель ранена: цель может исцелиться за счёт резерва.

Заклинание 3-го уровня: первой целью можешь быть ты сам.

Заклинание 5-го уровня: не *раненая* цель получает аналогичный бонус к спасброскам.

Заклинание 7-го уровня: *раненая* цель может исцелиться даром, а не за счёт резерва.

Заклинание 9-го уровня: заклинание действует на двух случайных союзников *рядом*, а не на одного.

Волшебный огонь

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 3d6 + мдр урона от огня, и цель становится *уязвимой* (отмена спасброском 16+).

Промех: половина урона, и цель становится *уязвимой* до конца твоего следующего хода.

Заклинание 3-го уровня: 6d6 урона, и цель вдобавок не может стать невидимой или спрятаться от тебя и твоих союзников (спасбросок отменяет оба эффекта).

Заклинание 5-го уровня: 6d10 урона и цель вдобавок не может телепортироваться (спасбросок отменяет все эффекты).

Заклинание 5-го уровня: 10d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Порыв ветра (воздух)

Ближнее заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Всегда: ты можешь попытаться выйти из ближнего боя в качестве свободного действия до того, как проведёшь эту атаку.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 3d6 урона, 5 постоянного урона от холода.

Промах: заклинание не тратится.

Заклинание 3-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d10 урона, 10 постоянного урона от холода, и ты получаешь *полёт* до конца своего следующего хода.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона, 10 постоянного урона от холода, и ты получаешь *полёт* до конца боя.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона, 15 постоянного урона от холода, и ты получаешь *полёт* до конца боя.

Подводное дыхание (вода)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Эффект: ты можешь дышать под водой до конца боя (около пяти минут).

Заклинание 3-го уровня: заклинание действует на тебя и пятерых союзников *рядом*.

Заклинание 5-го уровня: эффект сохраняется около пяти часов.

Заклинание 7-го уровня: эффект сохраняется около десяти часов.

Заклинание 9-го уровня: эффект сохраняется до следующего *отдыха*.

Заклинания 3-го уровня

К заклинаниям этого уровня относятся четыре заклинания призыва элементарей: воды, воздуха, земли и огня. Уровень призванного элемента равен уровню прочитанного заклинания: так, на 5-м уровне заклинание *призвать элемента воды* призовет существо 5-го уровня.

У призванных элементарей вдвое меньше хитов, чем у свободных. Все элементы 5-го и выше уровня обладают способностью к *трансформации*, которая значительно повышает их боеспособность. Свободные элементы трансформируются при первом же успехе, полученном при проверке этой способности, призванные должны преуспеть дважды.

Друиды-неофиты могут призвать только одного элемента в день, тогда как адепты — двух. Подробнее о правилах призыва существ сказано в соответствующем разделе ниже.

Описанные ниже заклинания призыва можно усилить следующими финтами.

Финт авантюриста

Призванное тобой существо может появиться в любом видимом тебе месте *рядом*, а не только *вплотную* к тебе.

13th Age Archmage Engine, версия 3.0.

© 2013-2016 Fire Opal Media. Все права сохранены. Публикуется по лицензии Open Game License.

Финт героя

Призываемые тобой существа (но не статисты) получают прибавку к хитам в размере 2d10 + модификатор твоей *силы* или *ловкости* (смотря что выше). На 8-м уровне она увеличивается до 3d10 + утроенный модификатор твоей *силы* или *ловкости*.

Финт легенды

Раз в день, когда ты исцеляешься за счёт резерва, призванное тобой существо может исцелиться в том же объёме, что и ты, в нарушение обычных правил.

Призвать элементаря воды (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь малого элементаря воды 3-го уровня (20 хитов).

Заклинание 5-го уровня: призываешь элементаря воды 5 уровня (33 хита).

Заклинание 7-го уровня: призываешь большого элементаря воды 7 уровня (50 хитов).

Заклинание 9-го уровня: призываешь великого элементаря воды 9 уровня (85 хитов).

Призвать элементаря воздуха (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь малого элементаря воздуха 3-го уровня (17 хитов).

Заклинание 5-го уровня: призываешь среднего элементаря воздуха 5 уровня (26 хитов).

Заклинание 7-го уровня: призываешь большого элементаря воздуха 7 уровня (44 хита).

Заклинание 9-го уровня: призываешь великого элементаря воздуха 9 уровня (70 хитов).

Призвать элементаря земли (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь малого элементаря земли 3-го уровня (20 хитов).

Заклинание 5-го уровня: призываешь среднего элементаря земли 5 уровня (33 хита).

Заклинание 7-го уровня: призываешь большого элементаря земли 7 уровня (47 хитов).

Заклинание 9-го уровня: призываешь великого элементаря земли 9 уровня (85 хитов).

Призвать элементаря огня (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь малого элементаря огня 3-го уровня (19 хитов).

Заклинание 5-го уровня: призываешь среднего элементаря огня 5 уровня (32 хита).

Заклинание 7-го уровня: призываешь большого элементаря огня 7 уровня (46 хитов).

Заклинание 9-го уровня: призываешь великого элементаря огня 9 уровня (83 хита).

Заклинания 5-го уровня

Семена огня

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: 1d3 + 1 врагов *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 3d12 + мдр урона от огня, 5 постоянного урона от огня (отмена спасброском 16+).

Эффект: до конца боя ты можешь раз за ход в качестве быстрого действия увеличить размер постоянного урона на 5 для каждой цели, не прокинувшей спасбросок. (Да, это можно сделать в тот же ход, когда ты используешь заклинание.)

Заклинание 7-го уровня: 5d12 урона.

Заклинание 7-го уровня: 8d12 урона.

Густой туман (вода)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: все существа в бою, включая тебя.

Эффект: до конца твоего следующего хода цель должна кидать спасбросок 16+ каждый раз, когда атакует, подготавливает или откладывает действие. При провале действие теряется.

Заклинание 9-го уровня: можешь указать, каких именно существ затронет заклинание.

Заклинания 7-го уровня

Удар молнии (воздух)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом* или *далеко*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 10d8 + мдр урона от молнии.

Промах: 15 урона от молнии.

Эффект: если в начале твоего хода на кубике эскалации нечет, ты можешь в качестве свободного действия раз за ход провести эту атаку ещё раз, выбрав целью случайного врага *рядом*, даже если он не находится в пределах прямой видимости. Эффект сохраняется до конца боя.

Заклинание 9-го уровня: 10d12 урона, 25 урона при промахе.

Заклинания 9-го уровня

Каменная стена (земля)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: заклинание создаёт довольно большую и неприступную каменную стену. Её нельзя уронить на головы врагов или изогнуть после создания, зато можно придать естественные, плавные очертания, которые могла бы иметь каменная река 12 метров в высоту, 36 метров в длину и 3 метров в толщину.

Извращённые способы использования этого заклинания противоречат его сути, ведь оно просто создаёт каменную стену, которая преграждает путь большинству существ. Впрочем, сам ты можешь проходить сквозь стену свободно, только твой ход не должен заканчиваться внутри неё.

Стена не будет стоять вечно: обычно такие стены исчезают на рассвете или закате.

Призыв существ

Это общие правила по призыву существ. Они также распространяются на класс некроманта.

Тип действия

Для сотворения заклинаний призыва обычно нужно совершить стандартное действие. Призванное существо появляется *вплотную* к тебе, хотя некоторые финты и способности позволяют существам появляться *рядом*.

Длительность

Призванное существо сражается до конца боя или пока не лишится всех хитов. В нуле хитов призванное существо считается убитым и покидает поле боя.

Один активный призыв

Ты не можешь сотворить новое заклинание призыва, пока действует старое. Если всех ранее призванных тобой существ убили, можешь призвать новых. Как вариант, ты можешь отпустить ранее призванных существ в качестве быстрого действия, а потом призвать новых.

Неполноценность

Призванные существа отличаются от обычных: они наполовину созданы магией. Их способности не всегда идентичны тем, что встречаются героям в жизни. Иногда это сказывается на их показателях атаки и особых свойствах, и совершенно точно это сказывается на их хитах.

Хиты

В описании монстров указываются **базовые** хиты; хиты призываемых тобой существ почти всегда меньше. Некоторые финты могут увеличивать количество хитов призванных существ.

Действия по прибытии

Призванное существо действует в тот же ход, в который оно было призвано. Оно ходит сразу после персонажа, призвавшего его. В свой ход призванное существо, как и любое другое, может совершить стандартное действие, действие движения и быстрое действие. Призванное существо продолжает ходить сразу после призвавшего его персонажа до конца боя (даже если его инициатива изменяется).

Кубик эскалации

Как правило, призванные существа не могут пользоваться кубиком эскалации. Однако, если ты потратишь быстрое действие, чтобы отдать призванному существу устный или ментальный приказ, оно сможет использовать кубик эскалации (в т.ч. при проведении свободных и прочих атак, которые оно совершает в чужой ход) до начала твоего следующего хода.

Пример: в свой ход ты призываешь существо в качестве стандартного действия, а затем, в качестве быстрого действия, отдаёшь ему приказ использовать кубик эскалации. В начале твоего следующего хода существо теряет возможность пользоваться кубиком эскалации, так что тебе придётся совершить ещё одно быстрое действие, чтобы существо продолжило им пользоваться.

Если ты призываешь группу статистов, им достаточно одного приказа на всех.

Союзники

Призванные существа, как правило, считаются твоими союзниками (как при отыгрыше, так и при определении целей эффектов).

Лечение и резервы

У призванных существ нет своих резервов. Если ты накладываешь на призванное существо заклинание, исцеляющее за счёт резерва, оно восстанавливает количество хитов, равное твоему уровню. Если используешь эффект, исцеляющий даром, призванное существо получает только половину хитов. Временных хитов это не касается.

Усиления

У призываемых тобой существ не бывает *усилений*.

Заклинание или существо

В момент прочтения заклинания — заклинание. После прочтения — существо.

Оборотень

Ты умеешь принимать облик зверей, которых природа наградила зоркими глазами, быстрыми крыльями и жуткими клыками. Кроме того, сражаясь в облике хищного зверя, ты становишься сильнее, призывая на помощь *звериные аспекты*.

Развитие оборотня — неофита

Уровень	Облик лазутчика (в день)	Облик хищника (в день)	Звериные аспекты (в день)
1-й мультикласс	1	—	—
1-й	1	1	—
2-й	1	1	—
3-й	1	1	1
4-й	1	1	1
5-й	1	1	1
6-й	1	2	1
7-й	1	2	1
8-й	2	2	2
9-й	2	2	2
10-й	2	2	2

Развитие оборотня — адепта

Уровень	Облик лазутчика (в день)	Облик хищника (в день)	Звериные аспекты (в день)
1-й мультикласс	1	Бесконечно	—
1-й	1	Бесконечно	1
2-й	1	Бесконечно	2
3-й	1	Бесконечно	3
4-й	1	Бесконечно	3
5-й	2	Бесконечно	4
6-й	2	Бесконечно	4
7-й	2	Бесконечно	4
8-й	3	Бесконечно	5
9-й	3	Бесконечно	5
10-й	3	Бесконечно	5

Облик лазутчика

Друид-оборотень может превращаться в волшебного зверя небольшого размера — рысь, койота, сову, ящерицу, лютую крысу, гигантского паука и т.д. — и в таком виде производить разведку, не привлекая внимания. В облике лазутчика ты можешь проникнуть куда угодно, кроме самых защищённых или многолюдных мест. Однако выглядишь ты не как обычное животное: тебя выдаёт некая магическая черта.

Превращаясь в зверя, ты теряешь часть себя: мозгу человека сложно приспособиться к телу животного. Ты не можешь говорить, творить заклинания и пользоваться магическими предметами (хотя они, как и прочие вещи, сливаются с новым обликом). Ты сохраняешь свою личность и понимаешь, кто твои союзники, но в остальном мало отличаешься от животного.

Бой в облике лазутчика

Этот облик не предназначен для драки (разве что с обычными, не волшебными зверями). Любая атака по тебе успешна, если только нападающий не выкинул 1, а при получении урона ты сразу принимаешь свой обычный вид.

Смена облика

Превращение в лазутчика из любого другого облика — стандартное действие. Превращение из лазутчика в человека — быстрое действие. Оборотень-адепт может сразу превратиться из лазутчика в хищника, неофит должен сначала стать человеком.

Перекидываться в лазутчика можно один раз в раунд. Ты можешь оставаться в этом облике сколько захочешь, а можешь превратиться обратно в человека, и в следующем раунде снова принять облик лазутчика.

Рекогносцировка

В небоевой обстановке ты можешь превращаться в разведчика сколько угодно раз. В таблицах развития указано количество превращений только для тех случаев, когда ты хочешь произвести *рекогносцировку* (т.е. разведку перед боем), чтобы получить преимущество в грядущей битве. При этом тебе нужно будет совершить проверку навыков.

Ведущий выбирает характеристику для проверки с учётом местности, погоды, особенностей твоих противников или препятствий, хотя *мудрость*, *ловкость* и *сила* будут, скорее всего, использоваться чаще.

Сложность проверки определяется стандартно — типом окружения. Обычная сложность для окружения ранга авантюристов равна 15, высокая — 20, абсурдно высокая — 25. На ранге героев все значения сложности повышаются на 5, на ранге легенд — ещё на 5.

Если результат твоей проверки больше или равен назначенной сложности, ты получаешь не только то преимущество, которое положено согласно результату броска, но и все предыдущие. Успешная проверка обычно лишает врагов возможности устроить засаду или напасть внезапно.

Провал: разведка ничего не дала.

Успех, обычная сложность: ты получаешь +4 к инициативе в этом бою.

Успех, высокая сложность: в качестве свободного действия в ходе боя дай одному из союзников возможность перебросить d20, когда он атакует или кидает спасбросок. Результат переброса придётся принять. Ты должен объяснить, как разведанное тобой помогло союзнику.

Успех, абсурдно высокая сложность: ведущий по своему усмотрению либо даст тебе самому возможность сделать переброс, либо предоставит тебе некое преимущество, как если бы ты выкинул 6 на направляющей проверке связей со случайной Иконой (если у тебя нет связи с выпавшей Иконой, в момент получения преимущества можешь решить сам, будет какой она будет: положительной или отрицательной).

Временные грани

Превращаясь в лазутчика для проведения *рекогносцировки*, можешь придумать одну временную *грань* на 1d4 + 1 очков, присущую твоему новому облику, и использовать её при проверках навыков, пока не превратишься обратно.

Финты лазутчика

Чтобы получить доступ к финтам ранга героев и легенд, достаточно взять один из двух финтов ранга авантюристов. Если хочешь, можешь взять оба.

Финт авантюриста

Определяя количество очков для временной *грани*, кидай d6 вместо d4; если выпадет единица, считай её двойкой.

Финт авантюриста

Успешная проверка обычной сложности при проведении *рекогносцировки* вдобавок даёт твоим союзникам +2 к инициативе в этом бою.

Финт героя

+2 к перебросам, совершаемым за счёт успешной *рекогносцировки*.

Финт легенды

Успешная проверка абсурдно высокой сложности даёт два преимущества вместо одного.

Облик хищника

Неофит может один-два раза за день превратиться в хищного зверя и вести бой в его облике. Продолжительность такого превращения — около пяти минут, как и у других разовых способностей. Оборотни-адепты могут превращаться в хищника сколько угодно раз за день.

Облик хищника

Разовая способность для неофитов (1 или 2 раза в день)

Бесконечная способность для адептов

Быстрое действие

Эффект: ты принимаешь облик опасного хищника — волка, пантеры, тигра, медведя, росомахи, льва или другого животного, с которым связан особым образом.

Ты сам выбираешь, в какого зверя перекинуться. Выбор можно подстраивать под текущую ситуацию, так что не обязательно всегда превращаться в одно и то же животное. Однако помни, что ты можешь обернуться только простым четвероногим хищником: летающие существа и звери со сверхъестественными способностями под запертом.

Оборотни-адепты в облике зверя могут говорить рыкающим голосом и творить заклинания. Неофиты способны говорить, но не могут творить заклинания (если не возьмут описанный ниже финт ранга героев).

Магические предметы. Магические предметы остаются с тобой и дают стандартные бонусы. Да, это значит, что топор +1 будет повышать твоё попадание на +1 в облике хищника. Адепты могут использовать магические предметы в облике хищника, посвящённые — нет (если не возьмут описанный ниже финт ранга героев).

Смена облика. В бою адепты могут превращаться в хищника и обратно в человека без ограничений. Неофит может использовать эту способность ограниченное число раз (см. таблицу развития выше), но, превратившись в хищника один раз, он до конца этого боя может свободно менять звериный облик на человеческий (и наоборот).

Превращение в хищного зверя (и обратно в человека) — быстрое действие, как для адептов, так и для неофитов

Звериные аспекты. Находясь в облике хищника, ты можешь призвать себе на помощь один из *звериных аспектов* (см. ниже). Заметь, не «обязан», а «можешь»: аспекты лишь помогают тебе сражаться лучше, использовать их не обязательно.

Для ведения боя в облике хищника применяется особая *звериная атака*.

Звериная атака

Контактная атака

Бесконечная

Атака: сил или лvk + уровень по КБ.

Попадание, чёт: 1d10 за уровень + сил или лvk урона.

Попадание, нечет: 1d6 за уровень + сил или лvk урона.

Промех: проведи ещё одну *звериную атаку* по той же или другой цели. Если снова промахнешь, в третий раз не атакуй.

Финт авантюриста

Неофит и адепт: при промахе вторая атака наносит урон, равный твоему уровню. **Адепт:** можешь использовать два *звериных аспекта* одновременно. Если хочешь призвать третий, укажи, какой из двух предыдущих закончится.

Финт героя

Неофит: можешь творить заклинания и использовать свойства магических предметов в облике хищника. **Адепт:** можешь использовать три *звериных аспекта* одновременно. Если хочешь призвать четвёртый, укажи, какой из трёх предыдущих закончится.

Финт легенды

Адепт: ты можешь превращаться не просто в хищного зверя, а в ликантропа — жуткого убийцу с уникальной способностью.

Встряхнуться (способность ликантропа)

Особенность: ты можешь пользоваться этой способностью только после того, как принял облик ликантропа (см. описанный выше финт) и призвал хотя бы один *звериный аспект*.

Свободное действие

Перезарядка 16+ после боя

Условие: ты получаешь урон, сражаясь в облике хищника.

Эффект: выбери один из активных *звериных аспектов* — его действие заканчивается, но урон, который ты должен бы получить, снижается до 6d6. От дополнительных эффектов атаки (например, от постоянного урона) эта способность не защищает.

Звериные аспекты

Звериные аспекты — это способности, которые помогают тебе сражаться в облике хищника. Ты выбираешь, какими аспектами будешь пользоваться, заранее, во время *отдыха*. Можешь выбирать любые аспекты, приведённые ниже, начиная с 1-го уровня.

Как правило, ты не можешь призывать несколько аспектов сразу, но финты *звериной атаки* позволяют адепту обойти это ограничение.

Бонусы. Многие из звериных аспектов дают бонусы к попаданию и защите. Вопреки общему правилу, эти бонусы суммируются, если оборотень-адепт призывает на помощь несколько разных аспектов. Например: оборотень-адепт призвал *аспект медведя* (усиленный финтом героя), который даёт ему +2 к КБ. Если он призовет ещё и *аспект исполина* (с финтом героя), то получит суммарно +5 к КБ и +3 к ФЗ.

Эффекты. Звериные аспекты помогают тебе, только когда ты находишься в облике хищника. Мы опустили эту фразу в описаниях аспектов ниже, но ты об этом не забывай. Если ты принимаешь облик человека, то теряешь преимущества, которые даёт аспект, но его эффект при этом не прерывается, поэтому, когда ты снова перекинешься в хищника, аспект будет по-прежнему в силе. Все аспекты действуют до конца боя.

Внешний вид. Названия аспектов подразумевают, что твой внешний вид меняется под стать аспекту. Однако возможны исключения: скажем, если ты обычно принимаешь облик хищного волка, то призыв аспекта медведя или бегемота лишь добавит тебе соответствующие черты.

Аспект медведя

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — перезарядка 16+ после боя)

Эффект неопита: до конца боя, находясь в облике зверя, ты получаешь +2 к попаданию и урону, когда атакуешь врагов более низкого уровня или статистов любого уровня. На 5-м уровне бонус к урону увеличивается до 2 + удвоенный модификатор твоей *силы* или *ловкости*, на 8-м — до 2 + утроенный модификатор *силы* или *ловкости*.

Эффект адепта: аналогично неопиту; когда ты в первый раз призываешь этот аспект, кинь кости, как если бы исцелялся за счёт резерва, и получи количество временных хитов, равное результату броска. Резерв при этом не тратится.

Финт авантюриста

Эффект неопита даёт +4 к попаданию вместо +2.

Финт героя

При использовании этого аспекта адепты вдобавок получают +2 к КБ.

Финт легенды

Сложность перезарядки для адепта снижается до 11+. После первой успешной перезарядки за день сложность снова повышается до 16+.

Аспект исполина

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — перезарядка 16+ после боя)

Эффект неопита: ты получаешь +2 к КБ и ФЗ.

Эффект адепта: аналогично посвящённому; когда ты первый раз за бой оказываешься *ранен*, кинь спасбросок 16+. При провале выбери одно преимущество, при успехе — оба.

Стойкость: можешь исцелиться за счёт резерва.

Гнев: проводя контактные атаки, кидай 2d20 и выбирай лучший результат. Эффект сохраняется до конца боя или пока на обеих костях не выпадет меньше 11.

Финт авантюриста

Эффект *стойкости* позволяет исцелиться даром.

Финт героя

Адепты получают +3 к КБ и ФЗ вместо +2.

Финт легенды

Сложность спасброска для получения преимущества снижается до 11+.

Аспект богомола

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — перезарядка 16+ после боя)

Эффект неопита: до конца боя, когда враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, пытается из него выйти и терпит неудачу, можешь провести по нему свободную атаку. Кроме того, если твоя *звериная атака* при промахе должна нанести урон, равный твоему уровню, но на броске чёт, ты можешь нанести вместо этого половину урона.

Эффект адепта: аналогично неопиту, и ты получаешь +1d3 к КБ и +1d3 к ФЗ (два броска). Насекомые такие непредсказуемые.

Финт авантюриста

Когда враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, пытается из него выйти, а ты при этом используешь аспект богомола, враг получает штраф к проверке, равный модификатору твоей *силы* или *ловкости*.

Финт героя

Размер бонуса к КБ и ФЗ для адептов повышается с 1d3 до 1d4.

Финт легенды

Сложность перезарядки для адепта снижается до 11+. После первой успешной перезарядки за день сложность снова повышается до 16+.

Аспект леопарда

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — перезарядка 16+ после боя)

Эффект неопита: до конца боя, когда враг промахивается по тебе контактной атакой и на броске у него 1-4, ты получаешь дополнительное стандартное действие в свой следующий ход. Этим способом ты можешь получить только одно дополнительное действие. Другие способности, дающие дополнительные действия, с этой не сочетаются.

Эффект адепта: аналогично посвящённому, и ты получаешь +2 к КБ и +5 к проверкам на выход из боя и сброскам, которые совершаешь, когда *застрял*, *ошеломлён* или *потрясён*.

Аспект совождеда

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — перезарядка 16+ после боя)

Эффект неопита: до конца боя твой шанс нанести критический удар контактной атакой повышается на 2.

Эффект адепта: аналогично неопиту, и ты получаешь +1 к попаданию контактными атаками и +2 к КБ и ФЗ.

Финт авантюриста

Нанеся критический удар, ты восстанавливаешь количество хитов, равное уровню, + модификатор твоей *мудрости* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

С этим аспектом твои критические удары наносят не удвоенный, а утроенный урон.

Финт легенды

Сложность перезарядки для адепта снижается до 11+. После первой успешной перезарядки за день сложность снова повышается до 16+.

Аспект тигра

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — перезарядка 16+ после боя)

Эффект неопита: до конца боя ты сражаешься так, словно ведёшь бой парным оружием, т.е., проводя атаку, ты можешь пройти проверку попадания повторно, если на d20 выпало 2, но результат второй проверки придётся принять. Шанс нанести критический удар при этом повышается на 4.

Эффект адепта: аналогично посвящённому; кроме того, категория урона твоих *звериных атак* увеличивается на одну ступень (к примеру, d6 становится d8, d10 становится d12).

Финт авантюриста

Применяя этот аспект, ты также получаешь +2 к попаданию, когда повторно проходишь любую проверку попадания.

Финт героя

Когда ты перемещаешься, а затем атакуешь врага, с которым не был вовлечён в ближний бой в начале своего хода, можешь повторно пройти проверку попадания, если на броске у тебя нечет, но результат второй проверки придётся принять. Шанс нанести критический удар при этом не повышается (см. эффект неопита выше).

Финт легенды

Сложность перезарядки для адепта снижается до 11+. После первой успешной перезарядки за день сложность снова повышается до 16+.

Аспект росомахи

Звериный аспект

Быстрое действие

Разовая способность (для адептов — **перезарядка 16+** после боя)

Эффект неопита: до конца боя, попав контактной атакой по врагу, у которого больше хитов, чем у тебя, ты дополнительно наносишь ему 1d6 урона.

Эффект адепта: аналогично неопиту, и ты получаешь +2 ко всем защита. Кроме того, можешь раз за бой *собратиться с силами* в качестве быстрого действия вместо стандартного.

Финт авантюриста

Дополнительный урон, который ты наносишь благодаря этому аспекту, увеличивается с ростом уровня.

Друид 2-го уровня: +1d8 урона.

Друид 4-го уровня: +1d10 урона.

Друид 6-го уровня: +2d6 урона.

Друид 8-го уровня: +3d6 урона.

Друид 10-го уровня: +3d12 урона.

Финт героя

Можешь нанести дополнительный урон цели, у которой в начале боя было больше хитов, чем у тебя, а теперь уже нет.

Финт легенды

Сложность перезарядки для адепта снижается до 11+. После первой успешной перезарядки за день сложность снова повышается до 16+.

Заклинатель земель

Магия друидов связана с восемью типами территорий (называемых *землями*):

1. Пещеры, подземелья, подземный мир
2. Леса, чащи
3. Лёд, снега, тундра
4. Пути миграции (крупных стадных животных)
5. Горы
6. Равнины, небесный мир
7. Руины
8. Болота, озёра, реки

У этого таланта есть финты ранга авантюристов, которые дают тебе бесконечные и используемые раз забой заклинания. Их можно применять независимо от типа территории, а их уровень всегда равен твоему собственному (на нечётных уровнях — на один меньше). Разовые заклинания можно использовать, только когда ты находишься в соответствующей местности. Тебе не надо выбирать и запоминать их заранее, как волшебнику, а их уровень всегда равен твоему собственному.

Типы местности могут быть смешанными: например, если в горах лежат руины, друид может прибегать как к магии гор, так и к магии руин. Спорные моменты разрешает ведущий.

Развитие заклинателя земель — неофита

Уровень	Разовые заклинания	Уровень заклинаний
1-й мультикласс	1	1-й
1-й	1	1-й
2-й	1	1-й
3-й	2	3-й
4-й	2	3-й
5-й	2	5-й
6-й	3	5-й
7-й	3	7-й
8-й	3	7-й
9-й	3	9-й
10-й	3	9-й

Развитие заклинателя земель — адепта

Уровень	Разовые заклинания	Уровень заклинаний
1-й мультикласс	1	1-й
1-й	1	1-й
2-й	2	1-й
3-й	3	3-й
4-й	4	3-й
5-й	5	5-й
6-й	5	5-й
7-й	6	7-й
8-й	6	7-й
9-й	7	9-й
10-й	7	9-й

Пещеры, подземелья, подземный мир

Финт авантюриста

Ты получаешь описанное ниже заклинание *тёмные тропы*.

Финт героя

Раз за бой, если ты сражаешься не на ярком солнечном свете и враг попадает по твоей МЗ, можешь вынудить его пройти проверку попадания повторно. Результат второй проверки придётся принять.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Тёмные тропы (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное (в любой местности)

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мДР + уровень по МЗ.

Попадание: 1d8 психического урона (без добавления модификатора характеристики).

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель не может атаковать друида до конца своего следующего хода, если только друид не переместится к ней с целью вовлечь в ближний бой.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 2d8 урона.

Заклинание 5-го уровня: 3d8 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 7d8 урона.

Паучья цепкость (уровень 1)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: ты.

Эффект: до конца боя (около пяти минут) ты можешь взбираться по вертикальным поверхностям и бегать по потолку, как настоящий паук. При этом ты сохраняешь способность сражаться и творить заклинания.

Заклинание 3-го уровня: когда ты атакуешь, стоя на потолке или стене, можешь повторно пройти проверку попадания, если на броске нечет и ты готов рассказать интересную историю о том, как *паучья цепкость* помогла тебе сражаться лучше обычного.

Заклинание 5-го уровня: пока действует заклинание, ты не получаешь урон, падая с высоты 30 и менее метров.

Заклинание 7-го уровня: время действия заклинания увеличивается до часа, а количество целей — до двух (ты и союзник *рядом*).

Заклинание 9-го уровня: заклинание действует на 1d4 + 1 союзников *рядом*.

Грибная зараза (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мДР + уровень по ФЗ.

Попадание: цель получает 15 постоянного урона от яда (отмена двумя спасбросками 11+).

Промех: цель получает 5 постоянного урона от яда (отмена двумя спасбросками 11+).

Заклинание 5-го уровня: 25 постоянного урона при попадании, 10 постоянного урона при промахе.

Заклинание 7-го уровня: 50 постоянного урона при попадании, 20 постоянного урона при промахе.

Заклинание 9-го уровня: 90 постоянного урона при попадании, 40 постоянного урона при промахе.

Примечание: за ход цель может совершить только один спасбросок от одного конкретного эффекта, так что ей понадобится минимум два хода, чтобы полностью избавиться от яда.

Каменные шипы (уровень 5)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: до конца боя по полю битвы становится крайне опасно перемещаться. Если враг перемещается по земле, он должен в этот ход кинуть спасбросок 11+. При провале он получает 7d6 урона. Последующие его перемещения в этом раунд не требуют спасброска. Если враг пользуется телепортацией или схожими средствами перемещения, спасбросок не нужен.

Ты сам можешь перемещаться по полю боя без проблем, твои союзники — только при успешном спасброске 6+. В случае провала они получают половину урона.

Поскольку это заклинание обычно используется под землёй, оно действует также и на летающих существ: острые каменные шипы вырастают не только из пола и стен, но и из потолка. Если бой идёт в **огромной** пещере, летуны, вероятно, смогут обогнуть препятствия без вреда для себя (на усмотрение ведущего).

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 9d10 урона.

Леса, чащи

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *град желудей*.

Финт героя

Раз за бой, когда ты попадаешь *градом желудей* по цели, которая является *зверем*, она оказывается в *замешательстве* до конца твоего следующего хода.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Град желудей (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное (в любой местности)

Цель: группа из 1d3 врагов *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d4 + мдр урона.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 2d4 урона.

Заклинание 5-го уровня: 2d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 9-го уровня: 6d6 урона.

Финт героя

Заклинание действует на группу из 1d4 врагов *рядом*.

Дубовая кожа (уровень 1)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: ты или союзник *рядом* в лёгких доспехах или вообще без доспехов.

Эффект: до конца боя цель получает +3 к КБ, если только атака не наносит урон огнём.

Заклинание 5-го уровня: цель также получает +3 к ФЗ, если только атака не наносит урон огнём.

Заклинание 9-го уровня: заклинание действует на две цели.

Опутывание (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: 1d3 существ *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 5d6 + мдр урона; если у цели в результате атаки осталось не более 80 хитов, она *застревает* (отмена спасброском 11+).

Промах: урон, равный твоему уровню; если у цели в результате атаки осталось не более 80 хитов, она *застревает* (отмена спасброском 6+).

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона; цель *застревает*, если у неё не более 135 хитов.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона; цель *застревает*, если у неё не более 220 хитов.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 урона; цель *застревает*, если у неё не более 350 хитов.

Древесный путь (уровень 5)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: ты.

Эффект: до конца хода, в качестве действия движения, ты можешь один раз телепортироваться, войдя внутрь дерева или иного крупного растения, и выйдя из другого дерева или растения того же вида, находящегося в пределах видимости или вне их. Если выбираешь дерево за пределами видимости, ведущий определяет, как далеко ты можешь переместиться (максимум — полтора километра).

Кроме того, раз за уровень, используя это заклинание, ты также можешь при *призвать элемента земли* 5-го уровня (используя одноимённое заклинание). Элементаль появляется около дерева или растения, задействованного в телепортации.

Заклинание 7-го уровня: при телепортации раз за уровень ты можешь призвать элемента 7-го уровня.

Заклинание 9-го уровня: дальность телепортации практически не ограничена, при условии, выходом будет служить хорошо известное тебе дерево либо растение в лесу или роще. Кроме того, при телепортации раз за уровень ты можешь призвать элемента 9-го уровня.

Лёд, снега, тундра

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *прикосновение холода*.

Финт героя

Ты обретаешь *устойчивость к холоду 16+*, а твои заклинания могут игнорировать *устойчивость к холоду*, если она есть у целей.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Прикосновение холода (финт авантюриста)

Ближнее заклинание

Раз за бой (в любой местности)

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 2d6 + мдр урона от холода; 3d6 + мдр урона от холода, если ты вовлечён с целью в ближний бой.

Промах, чёт: половина урона.

Промах, нечет: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона; 6d6 урона, если вовлечён с целью в ближний бой.

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона; 6d10 урона, если вовлечён с целью в ближний бой.

Заклинание 7-го уровня: 8d10 урона; 10d10 урона, если вовлечён с целью в ближний бой.

Заклинание 9-го уровня: 2d6 x 10 урона; 2d8 x 10 урона, если вовлечён с целью в ближний бой.

Ледяной щит (уровень 1)

Ближнее заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: ты.

Эффект: до конца боя, когда враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, атакует тебя и на броске 1-15, он получает 1d10 урона от холода после своей атаки.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 урона.

Сосулька (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: одно существо *рядом* или *далеко*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание, чёт: 5d10 + мдр урона от холода, и цель *стеснена* (отмена спасброском 6+).

Попадание, нечет: 5d10 + мдр урона от холода, и цель *застревает* (отмена спасброском 6+).

Промах: половина урона, и цель *застревает* до конца своего следующего хода.

Заклинание 5-го уровня: 7d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d12 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d10 x 10 урона.

Конус холода (уровень 5)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цели: группа из 1d4 врагов *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 10d6 + мдр урона от холода.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель *застревает* (отмена спасброском 11+).

Промах: половина урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Пути миграции (крупные стадные звери)

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *фырк*.

Финт героя

Использував бумм во время боя, можешь позже в том же бою сотворить заклинание *зверь встряхивается*, даже если не находишься на путях миграции.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Фырк (финт авантюриста)

Ближнее заклинание

Бесконечное (в любой местности)

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d8 + мдр урона; 2d8 + мдр урона, если цель — *статист*.

Промех: урон, равный твоему уровню, если цель не *статист* (иначе — ничего).

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона, 6d6 урона статисти.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона, 6d10 урона статисти.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона, 10d8 урона статисти.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона, 3d6 x 10 урона статисти.

Зверь встряхивается (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: ты или союзник *рядом*.

Эффект: до конца боя цель может в качестве быстрого действия (раз за ход) восстановить 4d6 хитов. Она может сделать это, только если не *ранена*.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 хитов.

Заклинание 7-го уровня: 7d10 хитов.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 хитов.

Топ! (уровень 5)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один *большой, огромный* или ещё более крупный враг.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 7d12 + мдр урона.

Промех: заклинание не тратится, но ты должен сотворить его снова в качестве следующего стандартного действия. В противном случае заклинание тратится, а ты получаешь урон, как если бы попал им в себя.

Заклинание 7-го уровня: 3d4 x 10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 3d8 x 10 урона.

Стадная телепортация (уровень 7)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты и до четырёх союзников, находящихся *вплотную* к тебе, могут телепортироваться к месту стоянки указанного тобой стада крупных кочевых зверей. Кинь d20. Если выпало 1, случилось что-то непредвиденное, и вы попадаете на стоянку другого стада (по выбору ведущего). В остальных случаях вы появляетесь рядом с указанным стадом. В отличие от *телепортации* волшебников, это заклинание не позволяет указать точное место.

Любые эффекты заклинаний или предметов, действовавшие до телепортации, прекращают своё действие по прибытии, так что лучше их использовать после телепортации.

Заклинание 9-го уровня: можешь попытаться телепортироваться в любую точку, лежащую на пути миграции стада, просто ткнув пальцем в карту, хотя с точностью могут быть проблемы. Попытки телепортироваться за пределы карты обычно не удаются.

Горы

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *искра*.

Финт героя

Раз в день, когда какой-либо эффект позволяет тебе исцелиться за счёт резерва, можешь сделать это дважды, причём второй раз — без траты резерва. Если у тебя были бонусы к первому броску, ко второму они не применяются.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Искра (финт авантюриста)

Ближнее заклинание

Бесконечное (в любой местности)

Цель: один враг *рядом* или *далеко*.

Атака: мДР + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d8 + мДР урона от молнии; 2d8 + мДР урона от молнии летящему существу.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона, 6d6 урона летящему существу.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона, 6d10 урона летящему существу.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона, 10d8 урона летящему существу.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона, 3d6 x 10 урона летящему существу.

Рокот (уровень 1)

Ближнее заклинание

Разовое

Быстрое действие

Эффект: все враги, с которыми ты вовлечён в ближний бой в конце своего хода, получают урон от грома, равный модификатору твоей *мудрости*. Эффект сохраняется до конца боя.

Заклинание 3-го уровня: 1d6 + мдр урона.

Заклинание 5-го уровня: 2d6 + мдр урона.

Заклинание 7-го уровня: 3d6 + мдр урона.

Заклинание 9-го уровня: 4d6 + мдр урона.

Каменная кожа (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: ты или один союзник *рядом*.

Эффект: цель обретает *устойчивость к урону 16+* против атак по КБ. Эффект сохраняется до конца боя или пока по цели не попадут две атаки с 16+ на броске, бьющие по КБ.

Заклинание 5-го уровня: цель также обретает *устойчивость* против атак по ФЗ.

Заклинание 9-го уровня: *устойчивость к урону* повышается до 18+.

Обрушить молнии (уровень 7)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: случайные враги *рядом* в количестве, равном значению кубика эскалации. Ты атакуешь каждого врага отдельно и определяешь цель непосредственно перед броском, так что враг, лишившийся всех хитов, не станет целью заклинания повторно.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 5d12 + мдр урона от молнии.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 9-го уровня: 7d12 урона.

Равнины, небесный мир

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *солнечные лучи*.

Финт героя

Раз за бой в качестве свободного действия выбери заклинание, целью которого являются существа или враги *рядом*: теперь оно может действовать на цели, находящиеся *далеко*.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Солнечные лучи (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное (в любой местности)

Цель: до двух врагов *рядом* или *далеко*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d4 + мдр урона от огня.

Заклинание 3-го уровня: 3d4 урона.

Заклинание 5-го уровня: 2d8 урона.

Заклинание 7-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 9-го уровня: 4d12 урона.

Раскалить металл (уровень 1)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом* в тяжёлых (металлических) доспехах либо вооружённый металлическим оружием.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 3d6 + мдр урона от огня; 10 постоянного урона от огня и цель *ошеломлена* (оба эффекта отменяются спасброском 11+).

Промех: 10 постоянного урона от огня.

Заклинание 3-го уровня: 5d6 урона, 15 постоянного урона (при попадании и промахе).

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона, 25 постоянного урона (при попадании и промахе).

Заклинание 7-го уровня: 9d10 урона, 40 постоянного урона (при попадании и промахе).

Заклинание 9-го уровня: 10d12 урона, 50 постоянного урона (при попадании и промахе).

Воздух и огонь (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Эффект: во время своего следующего хода ты можешь сотворить заклинание воздуха или огня 3-го уровня из списка заклинателя стихий, даже если не знаешь его. Единственное ограничение: *призвать элементалей* таким образом нельзя. Сотворение заимствованного заклинания не уменьшает твой запас разовых заклинаний.

Если ты по какой-то причине не смог сотворить заимствованное заклинание в следующий ход, *воздух и огонь* всё равно тратится.

Заклинание 5-го уровня: можешь позаимствовать заклинание 5-го уровня.

Заклинание 7-го уровня: можешь позаимствовать заклинание 7-го уровня.

Заклинание 9-го уровня: можешь позаимствовать заклинание 9-го уровня.

Гармония (уровень 5)

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: два не противящихся союзника *рядом* (включая, возможно, тебя).

Эффект: когда одна из целей должна получить урон, его получает цель с наибольшим числом хитов (при равенстве хитов ты решаешь, какая из целей его получит). Эффект сохраняется до конца боя.

Эффект не работает, если у цели 0 и меньше хитов. Временные хиты также не учитываются.

Заклинание 7-го уровня: количество целей увеличивается до трёх не противящихся союзников.

Заклинание 9-го уровня: количество целей увеличивается до четырёх не противящихся союзников.

Руины

Финт авантюриста

Получаешь описанное ниже заклинание *погибель*.

Финт героя

Раз за день, когда твои хиты падают до 0 или ниже, кинь спасбросок 11+. При успехе ты исцеляешься за счёт резерва до того, как потеряешь сознание. При провале этот бросок засчитывается тебе за неудачную попытку спастись от смерти.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Погибель (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Раз за бой (в любой местности)

Цель: враг с наивысшей МЗ *рядом* (видеть не обязательно).

Атака: мДР +уровень по МЗ.

Попадание: каждый враг *рядом* получает 2d6 урона (без добавления модификатора характеристики). В случае со статистами урон наносится всей группе сразу, а не каждому отдельно.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 9d6 урона.

Заклинание 9-го уровня: 6d12 урона.

Неизбежный распад (уровень 1)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 2d6 + мдр урона, 10 особого постоянного урона.

Особый постоянный урон: цель не может кидать спасброски от этого урона, пока ты или твои союзники не атакуют её, или пока она не окажется *раненой* в начале своего хода.

Проммах: 5 особого постоянного урона (см. выше).

Заклинание 3-го уровня: 5d6 урона, 15 постоянного урона; 5 постоянного урона при промахе.

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона, 20 постоянного урона; 10 постоянного урона при промахе.

Заклинание 7-го уровня: 8d10 урона, 25 постоянного урона; 15 постоянного урона при промахе.

Заклинание 9-го уровня: 10d12 урона, 40 постоянного урона; 20 постоянного урона при промахе.

Крушение надежд (уровень 5)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: до трёх *раненых* врагов.

Атака: мдр + уровень по МЗ.

Попадание: 6d10 + мдр психического урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель не может атаковать тебя в свой следующий ход.

Проммах: половина урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Разрушение (уровень 9)

Дистанционное заклинание

Разовое

Особенность: это заклинание можно сотворить только один раз за уровень.

Цель: одно здание, построенное смертными, которое расположено не в подземном или небесном мире, и не находится под личной магической охраной одной из Икон.

Проверка навыка: чтобы заклинание произвело эффект, тебе нужно успешно пройти проверку навыков, сложность которой зависит от типа окружения и решения ведущего (обычная, высокая или абсурдно высокая).

Эффект: указанное здание начинает разваливаться, как будто за считанные минуты состарилось на века. Полное обрушение может произойти в пределах часа. Особые магические конструкции могут сами восстанавливаться со временем.

Болота, озёра, реки

Финт авантюристов

Получаешь описанное ниже заклинание *ядовитые шипы*.

Финт героя

Приобретаешь *устойчивость к яду 16+*.

Финт легенды

Получаешь возможность сотворить дополнительное разовое заклинание данного типа местности, но помни, что одно и то же разовое заклинание нельзя использовать дважды за день.

Ядовитые шипы (финт авантюриста)

Дистанционное заклинание

Бесконечное (в любой местности)

Цель: один случайный враг *рядом* (видеть не обязательно).

Атака: мдр + уровень по ФЗ.

Попадание: 5 урона, 5 постоянного урона от яда.

Заклинание 3-го уровня: 8 урона, 8 постоянного урона.

Заклинание 5-го уровня: 13 урона, 13 постоянного урона.

Заклинание 7-го уровня: 20 урона, 20 постоянного урона.

Заклинание 9-го уровня: 30 урона, 30 постоянного урона.

Великая хлябь (уровень 1)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: все враги *рядом*, которые имеют не более 50 хитов, касаются земли или воды, и не обладают способностью к *полёту*.

Атака: мДР + уровень по ФЗ.

Попадание: цель *застревает* (отмена спасброском 11+).

Заклинание 3-го уровня: у цели должно быть не более 80 хитов.

Заклинание 5-го уровня: у цели должно быть не более 140 хитов.

Заклинание 7-го уровня: у цели должно быть не более 200 хитов.

Заклинание 9-го уровня: у цели должно быть не более 320 хитов.

Осушение (уровень 3)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: до двух врагов (но не статистов) *рядом* с наименьшим количеством хитов (видеть не обязательно).

Атака: мДР + уровень по МЗ.

Попадание: 5d6 + мДР урона, и цель не может исцелиться (отмена спасброском 16+).

Промах: половина урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d8 урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Гимн очищения (уровень 7)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Атака: мДР + уровень по ФЗ.

Попадание: 2d6 x 10 + мДР психического урона; ты и каждый из твоих союзников *рядом* можете совершить спасбросок с бонусом +5 от одного эффекта, отменяемого спасброском, который наложила цель.

Промах: половина урона; ты и каждый из 1d3 твоих союзников *рядом* можете совершить спасбросок от одного эффекта, отменяемого спасброском, который наложила цель.

Заклинание 9-го уровня: 2d10 x 10 урона.

Друид-воитель

Этот талант для тех, кто хочет хорошо сражаться, используя обычное оружие и доспехи.

Потратив одно очко таланта, ты получаешь **одно** преимущество из следующего списка:

- Твой КБ в лёгких доспехах повышается до 12.
- Ты не провоцируешь свободных атак со стороны врагов, вовлечённых с тобой в ближний бой, когда используешь дистанционные заклинания друида.
- Твои базовые хиты равны 7 + вын, а не 6 + вын.

Потратив два очка таланта, ты получаешь **три** преимущества из следующего списка:

- Твой КБ в лёгких доспехах повышается до 12.
- Ты не провоцируешь свободных атак со стороны врагов, вовлечённых с тобой в ближний бой, когда используешь дистанционные заклинания друида.
- Твои базовые хиты равны 7 + вын, а не 6 + вын.
- Ты не получаешь штраф -2 к попаданию, когда сражаешься одноручным воинским оружием, урон от которого измеряется в d8.
- Ты не получаешь штраф к попаданию при использовании щита (что, к слову, можно делать только в облике человека).

Как и воин, ты можешь прибегать к помощи *гибких атак*, когда проводишь базовую контактную атаку в свой ход. При этом ты сначала кидаешь d20, а затем выбираешь одну из гибких атак, условия которой отвечают выпавшему на кости значению. В отличие от воина, ты обычно можешь использовать каждую гибкую атаку только раз за бой.

В облике хищника неофит может прибегать к помощи гибких атак, только когда проводит первую за ход *звериную атаку*. У адепта таких ограничений нет.

Финт авантюриста

Выбери ещё одно преимущество из соответствующего списка выше, которое не смог взять сразу. И посвящённый, и адепт могут брать этот финт дважды, чтобы получить таким образом все недостающие преимущества.

Развитие воителя — неофита

Уровень	Гибкие атаки
1-й мультикласс	1
1-й	1
2-й	2
3-й	2
4-й	2
5-й	3
6-й	3
7-й	3
8-й	4
9-й	4
10-й	4

Развитие воителя — адепта

Уровень	Гибкие атаки
1-й мультикласс	1
1-й	2
2-й	3
3-й	4
4-й	4
5-й	4
6-й	5
7-й	5
8-й	6
9-й	6
10-й	6

Гибкие атаки

Выбери, какими гибкими атаками будешь пользоваться. Можешь выбирать любые варианты 1-го уровня, но учти, что полезность некоторых атак зависит от наличия других талантов.

Наставление предков

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: нечет на броске.

Эффект: добавь модификатор своей *мудрости* к урону от этой атаки (не важно, попал или нет). На 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается.

Если ты, будучи адептом, применяешь *наставление предков* в облике человека, тебе снова становятся доступны все использованные ранее в этом бою гибкие атаки.

Финт авантюриста

Раз за бой, когда ты проводишь атаку, бьющую по КБ, можешь вместо этого провести атаку по МЗ: духи предков направляют твой удар.

Финт героя

Пользуясь *наставлением предков*, можешь кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Дух зверя

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 19+; 18+, если ты оборотень-адепт.

Эффект: после этой атаки можешь в качестве свободного действия сотворить одно из заклинаний, приведённых ниже. Заклинание выбираешь сам. Как правило, это единственный способ получить доступ к этим заклинаниям.

Особенность: эффект этих заклинаний сохраняется до конца боя или пока цель не лишится сознания. Если на цель уже действует одно из таких заклинаний, эффект первого заклинания прерывается, когда ты накладываешь второе.

Финт героя

Можешь пользоваться усиленными вариантами заклинаний, которые отмечены строчкой «Финт героя».

Исполинья стойкость

Ближнее заклинание

Свободное действие (по условию)

Цель: ты или союзник *рядом*.

Эффект: до конца боя (или пока на цель не будет наложено другое заклинание *духа зверя*) цель получает +2 к ФЗ и временные хиты в количестве, равном твоему уровню, + модификатор твоей *мудрости*.

Финт героя

Цель получает +4 к ФЗ и временные хиты в количестве, равном твоему уровню, + удвоенный модификатор твоей *мудрости* (на 8-м уровне модификатор утраивается).

Бычья сила

Ближнее заклинание

Свободное действие (по условию)

Цель: ты или союзник *рядом*.

Эффект: до конца боя (или пока на цель не будет наложено другое заклинание *духа зверя*) цель получает +1 к попаданию контактными атаками.

Финт героя

Цель получает +2 к попаданию контактными атаками вместо +1.

Кошачья ловкость

Ближнее заклинание

Свободное действие (по условию)

Цель: ты или союзник *рядом*.

Эффект: до конца боя (или пока на цель не будет наложено другое заклинание *духа зверя*) цель получает +1 к КБ.

Финт героя

Цель также получает +2 к проверкам на выход из ближнего боя и проверкам навыков с привлечением *ловкости*.

Совиная мудрость

Ближнее заклинание

Свободное действие (по условию)

Цель: ты или союзник *рядом*.

Эффект: до конца боя (или пока на цель не будет наложено другое заклинание *духа зверя*) цель получает +2 к МЗ и +1 к спасброскам.

Финт героя

Цель получает +4 к МЗ и +2 к спасброскам вместо +2 и +1.

Сердце стихий

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 18+ на броске.

Эффект: в свой следующий ход в качестве быстрого действия ты можешь сотворить одно из бесконечных заклинаний *повелителя стихий* (на свой выбор), даже если не знаешь его.

Финт авантюриста

Если у тебя есть талант *заклинателя стихий*, получаешь +2 к попаданию выбранным заклинанием.

Финт героя

Ты также получаешь +2 к попаданию любыми другими заклинаниями *заклинателя стихий* во время своего следующего хода.

Зелёный покров

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 18+ на броске.

Эффект: ты получаешь +4 к КБ, пока по тебе не промажет атака, бьющая по КБ.

Финт авантюриста

Если ты используешь щит, можешь задействовать *покров* при выпадении 16+.

Финт героя

Ты также получаешь +4 к ФЗ, пока по тебе не промажет атака, бьющая по КБ или ФЗ.

Финт легенды

Ты получаешь +6 к КБ и ФЗ вместо +4.

Вызвать грозу

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 5, 10, 15 или 20 на броске.

Эффект: кинь d3 и нанеси урон от молнии, равный результату броска, умноженному на пять. Цель — один враг *рядом*, но не тот, который был целью атаки, вызвавшей *грозу*.

Финт авантюриста

Кидай d4 вместо d3.

Финт героя

Кидай d6 вместо d4. Можешь использовать значение кубика эскалации, если оно выше результата твоего броска.

Финт героя

При расчёте урона, который нанесёт *гроза*, сложи значение кубика эскалации с результатом броска и умножь их сумму на пять.

Гнев природы

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 2-5 на броске.

Эффект: атака, вызвавшая *гнев природы*, наносит половину урона.

Финт авантюриста

Любой союзник, вовлечённый в ближний бой с целью, может *освободиться* от неё.

Финт героя

Эффект также срабатывает, если ты промазал, но на броске нечет.

Красный коготь

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: попадание или промах, нечет.

Эффект: до конца боя твоё животное-спутник получает +1 к попаданию (кумулятивно, если тебе удастся совершить эту атаку несколько раз за бой).

Финт авантюриста

Эффект атаки также повышает на 2 шанс спутника нанести критический удар.

Финт героя

Животное-спутник получает +2 к попаданию вместо +1.

Финт легенды

Эффект атаки также восстанавливает хиты спутника в количестве, равном утроенному модификатору твоей *силы* или *ловкости*.

Твёрдость

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 1-5 на броске.

Эффект: ты получаешь 5 временных хитов и *устойчивость к урону* 12+ против атак по КБ. *Устойчивость* сохраняется до тех пор, пока не снизит урон от двух атак.

Финт авантюриста

Ты также получаешь *устойчивость к урону* 12+ против атак по ФЗ.

Финт героя

Ты получаешь 10 временных хитов вместо 5, а *устойчивость к урону* увеличивается до 14+.

Финт легенды

Ты получаешь 15 временных хитов вместо 10, а *устойчивость к урону* увеличивается до 16+.

Палица

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 13 на броске.

Эффект: если в результате атаки цель не *ранена*, ты наносишь ей критический удар. Если *ранена*, ты можешь исцелиться даром, а цель *застревает* до конца своего следующего хода.

Финт авантюриста

Можешь провести эту атаку, когда на броске выпадает 3.

Финт героя

Цель *застревает*, пока не совершит успешный спасбросок 11+.

Финт легенды

Можешь провести эту атаку, когда на броске выпадает 17.

Духи земель

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 18+ на броске.

Эффект: в свой следующий ход можешь в качестве быстрого действия сотворить одно из бесконечных заклинаний *заклинателя земель* (на свой выбор), даже если не знаешь его. Заклинание должно соответствовать типу местности, в которой ты находишься.

Финт авантюриста

Если у тебя есть талант *заклинателя земель*, получаешь +2 к попаданию выбранным заклинанием.

Финт героя

Ты также получаешь +2 к попаданию любыми другими заклинаниями *заклинателя земель* во время своего следующего хода.

Сила земли

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: чёт на броске.

Эффект: никто из вовлечённых с тобой в ближний бой врагов не может выйти из него при помощи соответствующей проверки (отмена спасброском 11+). Враги могут просто отойти, но получают при этом свободную атаку от тебя.

Воинский дар

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: чёт на броске.

Эффект: ты восстанавливаешь хиты в количестве, равном модификатору твоей *силы* или *ловкости* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт авантюриста

Добавь 1d6 к количеству хитов, восстанавливаемых *воинским даром*.

Финт героя

Один союзник *рядом* может восстановить хиты в том же объёме, что и ты.

Финт легенды

Добавь 4d410 вместо 1d6 к количеству хитов, восстанавливаемых *воинским даром*. Кроме того, ты можешь использовать *дар* дважды за бой.

Природная гармония

Гибкая контактная атака (раз за бой)

Условие: 16+ на броске.

Эффект: если ты используешь заклинание *регенерации* или *усиленной регенерации* до начала своего следующего хода, цель заклинания может добавить модификатор твоей *мудрости* к хитам, которые восстановит в результате **первого** броска, совершаемого при исцелении. На 5-м уровне модификатор *мудрости* удваивается, на 8-м — утраивается.

Финт авантюриста

Цель может добавлять модификатор твоей *мудрости* не только к первому броску, но и ко всем последующим.

Финт героя

Природная гармония также наступает при выпадении чёта.

Финт легенды

При наступлении *природной гармонии* ты (или один находящийся в сознании союзник *рядом*) восстанавливаешь хиты в размере удвоенного модификатора твоей *мудрости*.

Природный целитель

Этот талант даёт тебе доступ к ограниченному числу заклинаний (см. таблицы развития ниже), а его финты увеличивают их количество и частоту использования. Твоё основное заклинание — *регенерация*; ты можешь использовать её раз в день и раз за бой, а с ростом уровня — ещё чаще. Целители-неофиты обучаются заклинанию *природного здоровья* не сразу, а *усиленная регенерация* им неподвластна вовсе.

Описанные ниже финты доступны как неофитам, так и адептам.

Финт авантюриста

Неофит получает возможность использовать заклинание *природного здоровья* раз в день. Адепт вместо этого получает возможность использовать его раз за бой.

Финт героя

Можешь использовать заклинание *регенерации* ещё один раз в день.

Финт легенды

Раз в день, когда цель пытается продлить действие наложенной тобой *регенерации* (обычной или *усиленной*) и терпит неудачу, можешь превратить провал в успех (свободное действие).

Развитие природного целителя — неофита

Уровень	Регенерация (раз за бой)	Регенерация (раз в день)	Усиленная регенерация (раз за бой)	Природное здоровье (раз в день)
1-й мультикласс	1	—	—	—
1-й	1	1	—	—
2-й	1	1	—	—
3-й	1	1	—	—
4-й	1	1	—	—
5-й	1	1	—	1
6-й	1	1	—	1
7-й	1	2	—	1
8-й	1	2	—	1
9-й	1	2	—	2
10-й	1	2	—	2

Развитие природного целителя — адепта

Уровень	Регенерация (раз за бой)	Регенерация (раз в день)	Усиленная регенерация (раз за бой)	Природное здоровье (раз в день)
1-й мультикласс	1	—	—	—
1-й	1	1	—	1
2-й	1	1	1	1
3-й	2	1	1	1
4-й	2	1	1	1
5-й	2	2	1	1
6-й	2	2	1	1
7-й	2	2	1	2
8-й	2	2	2	2
9-й	2	3	2	2
10-й	2	3	2	3

Регенерация

Ближнее заклинание

Прерывающее или быстрое действие

Особенность: количество применений за бой и в день см. в таблице развития выше.

Цель: один союзник *рядом* (прерывающее действие) или ты (быстрое действие).

Условие (если цель — союзник): начинается ход одного из твоих союзников.

Эффект: цель заклинания исцеляется за счёт резерва, но восстанавливает при этом только половину положенных хитов (округление в меньшую сторону).

В начале своего **следующего** хода цель исцеляется даром — потраченный резерв продолжает питать *регенерацию* — и снова восстанавливает при этом только половину хитов (округление в меньшую сторону). После того, как цель исцелится во второй раз, она должна кинуть спасбросок 11+. При провале *регенерация* прекращается, при успехе — продолжает действовать: в начале следующего хода цель снова исцеляется даром, получая половину хитов, кидает спасбросок на продление *регенерации*, и так далее.

Учти: если цель в полных хитах, или наоборот, её хиты упали до 0 и ниже, сложность спасброска на продление *регенерации* повышается до 16+.

Особенность: одновременно на цель может действовать только одно заклинание *регенерации* (обычной или *усиленной*). Второе такое заклинание прерывает эффект первого.

Усиленная регенерация

Ближнее заклинание

Прерывающее или быстрое действие

Особенность: количество применений за бой и в день см. в таблице развития выше.

Цель: один союзник *рядом* (прерывающее действие) или ты (быстрое действие).

Условие (если цель — союзник): начинается ход одного из твоих союзников.

Эффект: цель заклинания исцеляется за счёт двух резервов, но восстанавливает при этом столько хитов, как если бы делала один бросок.

В начале своего **следующего** хода цель исцеляется даром — два потраченных резерва продолжают питать *усиленную регенерацию*. После того, как цель исцелится во второй раз, она должна кинуть спасбросок 11+. При провале *усиленная регенерация* прекращается, при успехе — продолжает действовать: в начале следующего хода цель снова исцеляется даром, получая половину хитов, кидает спасбросок на продление *регенерации*, и так далее.

Учти: если цель в полных хитах, или наоборот, её хиты упали до 0 или ниже, сложность спасброска на продление *усиленной регенерации* повышается до 16+.

Особенность: одновременно на цель может действовать только одно заклинание *регенерации* (обычной или *усиленной*). Второе такое заклинание прерывает эффект первого.

Природное здоровье

Ближнее заклинание

Раз в день (точнее смотри в таблице развития выше)

Быстрое действие

Цель: ты или союзник *рядом*, плюс случайный союзник *рядом*, получавший урон.

Эффект: каждая цель исцеляется за счёт своего резерва.

Правила по животным-спутникам

У тебя есть верное животное-спутник, которое бьётся с тобой бок о бок в боях как полноправный член вашего отряда. Если ты потратил на этот талант одно очко, становишься его неофитом, если два — адептом.

Участие в бою

Ты решаешь, будет ли участвовать животное-спутник в бою, в момент определения инициативы. Спутника можно призвать в качестве быстрого действия в любой момент боя.

Неофит может призывать спутника каждый второй бой: его животное не может участвовать в двух боях подряд, даже если их разделяет *отдых*, получение уровня или завершение приключения. На адепта это ограничение не распространяется: его животное может участвовать в каждом бою.

Резерв

Резерв неофита увеличивается на 1, резерв адепта — на 2. Ты можешь тратить свой резерв как на себя, так и на спутника.

Действия

Спутник действует в твой ход: либо сразу перед тобой, либо после тебя. Это зависит от его типа (см. ниже). За ход спутник может совершить действие движение и стандартное действие, но не быстрое. Если у тебя есть способности, срабатывающие по условию «когда ты впервые атакуешь врага», атака спутника расценивается как твоя собственная.

Ранения и смерть

Спутника можно исцелить так же, как и любого другого союзника. Если исцеляют только его, но не тебя, тратится твой резерв. Когда ты тратишь резерв на себя, находясь *вплотную* к спутнику (в том числе, когда вы вовлечены в ближний бой с одним и тем же врагом), твой спутник исцеляется даром.

В отличие от монстров и иных персонажей ведущего, спутник не умирает при нуле хитов — на него распространяются те же правила, что и на персонажей игроков. Это значит, что умереть он может только после четырёх проваленных спасбросков от смерти или когда его текущие хиты достигнут отрицательного значения, равного половине от максимума его хитов.

Если спутник погиб, он покидает бой, но ты можешь призвать его (или нового) в следующем бою (будучи адептом) или через бой (будучи неофитом). Уровень спутника будет на один ниже, чем обычно (т.е. на два уровня меньше твоего). В начале следующего боя его уровень вернётся к нормальному значению (т. е. будет на один меньше твоего).

Показатели и уровни

У всех спутников примерно одинаковые базовые показатели. Они указаны в таблице ниже.

Уровень спутника всегда меньше твоего на один. Так, у друида 1-го уровня будет спутник 0-го уровня. Когда друид получит второй уровень, спутник поднимется до первого.

Кроме базовых показателей у каждого типа животных есть свои характерные преимущества.

Преимущества спутников

Каждый тип спутников немного отличается от остальных.

Волк (большой пёс, гиена, койот, шакал)

Действует: после друида.

Преимущество: получает +1 к попаданию по врагам, которых на том же ходу атаковал его хозяин, или по тем, кто вовлечён с хозяином в ближний бой.

Змея (гигантский паук, ядовитая жаба)

Действует: после друида.

Преимущество: при выпадении 18+ атака змеи наносит постоянный урон от яда, равный твоему удвоенному уровню.

Финт героя

Постоянный урон равен твоему утроенному уровню.

Финт легенды

Постоянный урон равен твоему учетверённому уровню.

Кабан (колючая ящерица)

Действует: перед друидом.

Преимущество: получает +1 к попаданию, если перемещался до атаки (в этот же ход).

Медведь (гигантский барсук, россомаха)

Действует: после друида.

Преимущество: получает временные хиты, равные своему уровню, когда попадает по цели.

Финт героя

Временные хиты равны удвоенному уровню спутника.

Орёл (гриф, сова, сокол, ястреб)

Действует: перед друидом.

Преимущество: летает! Но категория его урона снижается на одну ступень (d6 на 0-м уровне).

Пантера (лев, тигр)

Действует: перед друидом.

Преимущество: её шанс нанести критический удар врагам с более низкой инициативой повышается на 2.

Базовые показатели спутника

Используй базовые показатели соответствующего уровня. Помни, что уровень спутника всегда меньше твоего на один. Как правило, физическая защита у животных выше ментальной, но ты можешь поменять их местами, если у тебя есть хорошее объяснение этому.

Уровень	Атака	Урон	КБ	ФЗ (или МЗ)	МЗ (или ФЗ)	Хиты
0	+5 по КБ	d8	16	14	10	20 (10)
1	+6 по КБ	d10	17	15	11	27 (13)
2	+7 по КБ	2d6	18	16	12	36 (18)
3	+9 по КБ	3d6	19	17	13	45 (22)
4	+10 по КБ	4d6	21	19	15	54 (27)
5	+11 по КБ	5d6	22	20	16	72 (36)
6	+13 по КБ	6d6	23	21	17	90 (45)
7	+14 по КБ	7d6	25	23	19	108 (54)
8	+15 по КБ	8d6	26	24	20	144 (72)
9	+17 по КБ	9d6	27	25	21	180 (90)
10	+18 по КБ	10d6	28	26	22	216 (108)

Финты для животных-спутников

Эти финты не связаны жёсткой последовательностью: в отличие от остальных, их можно брать не строго один за другим, а в любом порядке, если ты уже достиг нужного ранга.

Финты ранга авантюристов

- Раз в день спутник может в качестве стандартного действия атаковать дважды в раунд.
- Раз за бой спутник может помешать врагу выйти из ближнего боя с собой, даже если тот успешно прошёл соответствующую проверку.
- Раз в день спутник может повторно пройти проверку попадания в случае промаха.
- Спутник может добавлять значение кубика эскалации в качестве бонуса к попаданию.

Финты ранга героев

- Раз в день спутник может вынудить врага, попавшего по нему, пройти проверку попадания повторно.
- Действие таланта *безжалостный охотник* распространяется и на твоего спутника.
- Увеличь физическую и ментальную защиту спутника на +1.

Финты ранга легенд

- Увеличь категорию урона спутника на одну ступень (с d6 до d8, с d8 до d10 и т.д.).
- Увеличь класс брони спутника на +1.

Заклинания для животных-спутников

Став адептом, ты получаешь несколько разовых заклинаний, которые повышают боевую эффективность животных-спутников — как твоих собственных, так и чужих. Выбирать их заранее не нужно: можешь использовать любое заклинание своего или более низкого уровня из числа доступных тебе. Однако, прочитав одно такое заклинание, ты сможешь сотворить его снова только после *отдыха*. Неофитам эти заклинания недоступны.

Уровень	Уровень мультикласса	Всего заклинаний	Уровень заклинания
1-й	1-й, 2-й	1	1
2-й	3-й	2	1
3-й	4-й	2	3
4-й	5-й	2	3
5-й	6-й	3	5
6-й	7-й	3	5
7-й	8-й	3	7
8-й	9-й	4	7
9-й	10-й	4	9
10-й	—	4	9

Заклинания 1-го уровня

Живучесть

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: оно животное-спутник *рядом*.

Эффект: цель исцеляется даром.

Заклинание 3-го уровня: кроме того, в начале каждого своего хода цель восстанавливает количество хитов, равное модификатору твоей *мудрости*. Эффект сохраняется до конца боя или пока хиты цели не упадут до 0.

Заклинание 5-го уровня: количество восстанавливаемых в начале хода хитов равно удвоенному модификатору твоей *мудрости*.

Заклинание 7-го уровня: количество восстанавливаемых в начале хода хитов равно утроенному модификатору твоей *мудрости*.

Заклинание 9-го уровня: когда хиты цели в первый раз за бой падают до 0, кинь спасбросок 11+. В случае успеха цель исцеляется за счёт твоего резерва.

Стайный инстинкт

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: когда цель атакует врага, вовлечённого с тобой в ближний бой, категория урона её атаки повышается на одну ступень (максимум — d12). Эффект сохраняется до конца боя.

Заклинание 5-го уровня: базовые контактные атаки цели наносят половину урона при промахе счётом.

Заклинание 7-го уровня: базовые контактные атаки цели наносят половину урона при любом промахе.

Заклинания 3-го уровня

Чудо-клык

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: если цель может пользоваться кубиком эскалации, она получает +2 к попаданию до конца боя. Если не может, то обретает такую возможность.

5-й уровень: шанс цели нанести критический удар повышается на 2.

9-й уровень: шанс цели нанести критически удар повышается ещё на 2 (всего на 4).

Заклинания 5-го уровня

Незримый панцирь

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Особенность: ты должен потратить резерв, чтобы сотворить это заклинание.

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: до конца боя цель обретает *устойчивость к урону 12+* против атак по КБ.

7-й уровень: цель обретает такую же *устойчивость* к атакам по ФЗ.

9-й уровень: *устойчивость* цели повышается до 14+.

Заклинания 7-го уровня

Сила крови

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: когда цель попадает по врагу контактной атакой, ты восстанавливаешь количество хитов, равное $1d10$ + модификатор твоей *мудрости*. Эффект сохраняется до конца боя.

9-й уровень: ты восстанавливаешь количество хитов, равное $2d10$ + удвоенный модификатор твоей *мудрости*.

Заклинания 9-го уровня

Хранитель духа

Дистанционное заклинание

Разовое

Свободное действие

Особое условие: твои хиты падают до 0 или ниже, а твоё животное-спутник находится *рядом* и его хиты выше нуля.

Эффект: твой дух переносится в тело животного-спутника, а его — в твоё. Теперь ты занимаешь тело спутника и сражаешься, используя его текущие хиты, атаки и защиты (а также эффекты наложенных на него ранее заклинаний).

Находясь в теле спутника, ты не можешь творить заклинания и пользоваться своими обычными классовыми способностями и особенностями. Ты можешь либо продолжить бой в теле спутника, либо попробовать вернуться в своё. Чтобы вернуться, раз за ход в качестве быстрого действия кинь спасбросок: в случае успеха вы снова обмениваетесь телами. Когда ты возвращаешься в своё тело, твои хиты становятся равны хитам спутника, которые были у него на момент совершения спасброска, и ты вдобавок можешь исцелиться за счёт резерва. Возвращение в своё тело в результате успешного спасброска прекращает действие заклинания.

Пока спутник находится в твоём теле, он может кидать спасброски от смерти, и его можно исцелять. Если он придёт в сознание, то сможет проводить базовые атаки, но твои заклинания и способности ему доступны не будут. Проваленные спасброски от смерти идут в зачёт духу, совершившему бросок, а не телу.

Командир

Характеристики

Командир получает +2 к *силе* или *харизме*, если не повышал их за счёт расы.

Грани

Возможные грани: любитель исторической реконструкции, сержант городской стражи, уцелевший член городской банды, бывший гладиатор, исследователь диких земель, сапожник, вышибала, исполнитель экзотических танцев, ветеран военных игр, командир взвода, завязавший пьяница, офицер стражи.

Снаряжение

На первом уровне у командира есть метательное и контактное оружие (возможно, не одно), щит, комплект лёгких доспехов (или тяжёлых, при наличии соответствующего таланта) и прочая всячина, обусловленная *гранями*.

Стартовый капитал

25 золотых или 1d6 x 10 золотых.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	10	—
Лёгкие	12	—
Тяжёлые	14	-2
Щит	+1	—

Контактное оружие

	Одноручное	Двуручное
Мелкое	1d4 кинжал	1d6 дубина
Лёгкое или простое	1d6 булава, короткий меч	1d8 копье
Тяжёлое или воинское	1d8 (-2 к попаданию) длинный меч, боевой молот	1d10 (-2 к попаданию) двуручный меч

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал, сюрикен	1d4 самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) дротик	1d6 лёгкий арбалет	1d6 короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 (-2 к попаданию) тяжёлый арбалет	1d8 (-2 к попаданию) длинный лук

Развитие командира

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Таланты (М)	Приказы и приёмы (М)	Уровень приказов и приёмов (М)	Бонус к хар-кам	Бонус к урону
1-й мультикласс	(Среднее 2х классов) x 3	Как у персонажа 1-го ур.	1 или 2 (всего 3)	3	1-й	Не изменяется	Мод. кар-ки
1-й	(7 + ВЫН) x 3	Авантюрист: 1	3	4	1-й	—	Мод. кар-ки
2-й	(7 + ВЫН) x 4	Авантюрист: 2	3	5	1-й	—	Мод. кар-ки
3-й	(7 + ВЫН) x 5	Авантюрист: 3	3	6	3-й	—	Мод. кар-ки
4-й	(7 + ВЫН) x 6	Авантюрист: 4	3	7	3-й	+1 к 3 хар-кам	Мод. кар-ки
5-й	(7 + ВЫН) x 8	Авантюрист: 4 Герой: 1	4	7	5-й	—	Мод. хар-ки x 2
6-й	(7 + ВЫН) x 10	Авантюрист: 4 Герой: 2	4	8	5-й	—	Мод. хар-ки x 2
7-й	(7 + ВЫН) x 12	Авантюрист: 4 Герой: 3	4	8	7-й	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки x 2
8-й	(7 + ВЫН) x 16	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 1	4	9	7-й	—	Мод. хар-ки x 3
9-й	(7 + ВЫН) x 20	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 2	4	9	9-й	—	Мод. хар-ки x 3
10-й	(7 + ВЫН) x 24	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 3	4	10	9-й	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар. x 3

Буквой «М» отмечены столбцы, в которых мультиклассовый персонаж отстаёт на уровень.

Показатели

Бонус к характеристике	+2 <i>силе</i> или <i>харизме</i> (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК+ уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	12 + средний из ВЫН/ЛВК/МДР + уровень
Физическая защита	10 + средний из СИЛ/ВЫН/ЛВК + уровень
Ментальная защита	12 + средний из ИНТ/МДР/ХАР+ уровень
Хиты	(7 + ВЫН) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d8 x уровень) + ВЫН
Грани	8 очков (максимум 5 очков на 1 <i>грань</i>)
Связи с Иконами	3 очка (4 на 5-м уровне, 5 на 8-м уровне)
Таланты	3 очка
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: СИЛ + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + СИЛ урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урон

Промех: —

Особенности класса

Все командиры умеют отдавать *приказы* и проводить *тактические приёмы*.

Приказы помогают твоим союзникам сражаться лучше. Ты отдаёшь их в качестве прерывающего действия в ход союзника. Союзник должен находиться в сознании, но видеть его тебе необязательно.

Все приказы являются бесконечными способностями, но отдавать их можно только раз в раунд (т.к. это прерывающее действие), потратив определённое количество *очков приказов*. Ты получаешь 1 очко приказа в начале каждого боя и, как правило, можешь заработать ещё, когда *бьёшься на передовой* или *взвешиваешь шансы*. В конце боя оставшиеся очки «сгорают».

В свой ход ты также можешь провести один из *тактических приёмов*. Для их использования не нужно тратить очки приказов и ждать хода союзника, но они будут доступны не в каждом бою, т.к. это перезаряжаемые способности.

На первом уровне ты можешь выбрать четыре известных тебе приёма и приказа (не четыре приказа и четыре приёма, а всего четыре приказа и приёма вместе). Хороший командир должен соблюдать разумный баланс в этом вопросе.

Биться на передовой

Ты получаешь 1d3 очков приказов, когда попадаешь по врагу контактной атакой командира.

Финт авантюриста

Ты получаешь 1d4 очков приказов вместо 1d3, когда попадаешь по врагу контактной атакой командира.

Финт героя

Ты получаешь 1 очко приказа, когда в свой ход промахиваешься контактной атакой по врагу, но на броске чёт.

Финт легенды

Дважды в день, при попадании по цели контактной атакой, ты получаешь дополнительные очки приказов в размере удвоенного модификатора твоей *силы*.

Взвесить шансы

Стандартное действие

Эффект: ты получаешь 1d4 очков приказов.

Финт авантюриста

Раз в день можешь добавить модификатор своей *харизмы* к количеству очков, которые получаешь при использовании этой способности.

Финт героя

Раз за бой, когда на кубике эскалации 3+, ты можешь получить 1d4 очков приказов в качестве быстрого действия.

Финт легенды

Используя эту способность, ты получаешь 1d6 очков приказов вместо 1d4.

Таланты

Выбери три таланта из числа представленных ниже. На 5-м уровне можешь выбрать ещё один.

Привычный к доспехам

В отличие от других командиров, ты не получаешь штрафов к попаданию, когда сражаешься в тяжёлых доспехах (твой *класс брони* при этом будет равен 14, как указано в таблице выше).

Финт авантюриста

Когда враг промахивается по тебе контактной атакой и на броске у него 1 или 2, ты получаешь 1 очко приказа.

Финт героя

Раз в день в качестве свободного действия можешь вдвое уменьшить урон от попавшей по тебе атаки, бьющей по КБ.

Финт легенды

Раз в день в качестве свободного действия можешь получить бонус к КБ, равный **текущему** значению кубика эскалации. Этот бонус уменьшается и увеличивается вместе с кубиком эскалации. При этом он не может превышать число очков, которые ты вложил в связь с Иконой, считающейся в вашей игре военным вождём или лидером.

Полевой капитан

Раз за бой, если после отдачи приказа у тебя осталось не меньше 2 очков приказов, можешь до начала своего следующего хода совершить ещё одно прерывающее действие в ход другого союзника.

Финт авантюриста

Чтобы использовать этот талант, у тебя должно оставаться не меньше 1 очка приказов.

Финт героя

Можешь использовать этот талант дважды за бой.

Финт легенды

Ты получаешь 1 очко приказа в начале каждого раунда, если на кубике эскалации 4+.

Боевые манёвры

Выбери один из манёвров воина своего или более низкого уровня и используй его, как будто ты воин. При повышении уровня можешь сменить выбранный манёвр на другой.

Финт авантюриста

Если у выбранного манёвра есть финт ранга авантюристов, ты его получаешь.

Финт героя

Выбери второй манёвр воина своего или более низкого уровня.

Финт легенды

Если у выбранных манёвров есть финты ранга авантюристов и героев, ты их получаешь.

Прирождённый лидер

Когда у тебя выпадает 5 или 6 при проверке связей с Иконами, ты получаешь 2 дополнительных очка приказов до конца текущей игровой встречи вдобавок к любым другим преимуществам, которые принесёт эта проверка.

Используя одно из этих очков, опиши, как что-то связанное с этой Иконой (или Иконами!) помогает тебе лучше исполнить свою роль командира (удача, судьба и т.д.).

Финт авантюриста

Получаешь 2 очка приказов, если при проверке связей с Иконами выпадает 4+.

Финт героя

Раз за сессию, проходя проверку связей с Иконами, можешь перебросить один кубик, на котором выпало меньше пяти.

Финт легенды

До следующего *отдыха* ты и все союзники *рядом* получают +1 к спасброскам от смерти за каждую шестёрку, выпавшую у тебя при проверке связей с Иконами.

Властный приказ

Когда ты отдаёшь приказ, который позволяет союзнику кинуть d20 (атака, спасбросок и т.д.), можешь до его броска дополнительно потратить количество очков приказов, не превышающее значение кубика эскалации (1 очко, если на кубике эскалации 0). Указанный союзник получает +2 к броску за каждое потраченное таким образом очко приказа.

Финт авантюриста

В начале каждого боя ты получаешь на 1 очко приказа больше.

Финт героя

Раз за бой можешь отдать приказ союзнику, который находится *далеко*.

Финт легенды

Раз в день, когда ты используешь этот талант, союзник получает не только бонус к броску, но и право перекинуть этот бросок в качестве свободного действия.

Жажда боя

В начале каждого боя, до того, как ты и твои союзники определяют инициативу, брось d4. Число союзников, равное результату броска, получает следующее преимущество по твоему выбору: +4 к инициативе в этом бою или +2 к КБ до конца первого раунда.

Финт авантюриста

Ты тоже получаешь выбранное преимущество.

Финт героя

Второе преимущество также даёт +2 к ФЗ и МЗ.

Финт легенды

Указанные союзники получают оба преимущества: и +2 ко всем защитам до конца первого раунда, и +4 к инициативе в этом бою.

Воинская выучка

В отличие от других командиров, ты не получаешь -2 к попаданию, когда сражаешься воинским или тяжёлым оружием.

Финт авантюриста

Ты получаешь 1 очко приказа, когда атакуешь контактным оружием и на броске 19 или 20.

Финт героя

Дважды в день в качестве свободного действия (один раз за ход) можешь повторно пройти проверку попадания, когда проводишь контактную атаку.

Финт легенды

Дважды в день в качестве свободного действия (один раз за ход), попав по врагу контактной атакой, можешь нанести ему +1d10 урона за каждое положительное или конфликтное очко связи с Иконой, которая считается военным вождём или лидером в вашей игре.

Момент славы

Определяя инициативу, кинь d4 и запиши результат. Позже в этом бою можешь в качестве свободного действия добавить его к броску союзника *рядом*, совершающего атаку (поскольку действие свободное, можешь сначала посмотреть, что выпадет у союзника).

Финт авантюриста

Можешь добавить записанное число к спасброску или *рискованному ходу* союзника.

Финт героя

Кидай d6 вместо d4.

Финт легенды

Определяя инициативу, кинь не только d6, но ещё и d4. Можешь использовать результаты обоих бросков описанным выше способом, но не в один и тот же ход.

Неколебимый

Раз за бой, когда враг наносит критический удар тебе или союзнику *рядом*, можешь увеличить значение кубика эскалации на 1.

Финт авантюриста

Раз в день можешь использовать этот талант дважды в одном бою.

Финт героя

Цель критического удара может исцелиться за счёт резерва, когда используешь этот талант.

Финт легенды

При использовании этого таланта ты и все союзники *рядом* получают +2 ко всем защитах до конца твоего следующего хода.

Стратег

Ты больше полагаешься на планирование, согласованность действий и спокойное исполнение приказов, чем на силу личности. Когда в описании твоих способностей командира упоминается *харизма*, можешь использовать вместо неё *интеллект*.

Кроме того, в начале каждого боя ты получаешь +1 очко приказа.

Финт авантюриста

Добавь +1 очко к *грани*, связанной с военной историей, стратегией, командованием или ведением войны. При этом ты можешь превысить обычный лимит в 5 очков на *грань*.

Финт героя

Кидая кости для определения числа целей приказа или тактического приёма, добавляй +1 к результату броска.

Финт легенды

Раз в день в качестве свободного действия можешь получить дополнительные очки приказов в количестве, равном модификатору твоего *интеллекта*.

Меч победы

Получаешь 1 очко приказа, когда твоя контактная атака лишает всех хитов одного врага (но не статиста) или не менее трёх статистов.

Финт авантюриста

Чтобы получить очко приказа, достаточно лишить всех хитов не менее двух статистов.

Финт героя

Ты получаешь не 1, а 2 очка приказов, когда лишаешь всех хитов врага (но не статиста).

Финт легенды

Раз в день в качестве быстрого действия можешь получить очки приказов в количестве, равном силе твоей связи с Иконой, которая ассоциируется с битвами и победами.

Тактик

Ты больше полагаешься на наблюдательность, интуицию и здравый смысл, чем на силу личности. Когда в описании твоих способностей командира упоминается *харизма*, можешь использовать вместо неё *мудрость*.

Кроме того, в одном бою за день, определяя инициативу, можешь перебросить d20, если первый бросок тебя не устроил. Результат переброса придётся принять.

Финт авантюриста

Добавь +1 очко к *грани*, связанной с военной историей, стратегией, командованием или ведением войны. При этом ты можешь превысить обычный лимит в 5 очков на *грань*.

Финт героя

Раз в день, после боя, ты получаешь бонус, равный модификатору твоей *ловкости*, ко всем попыткам перезарядить использованные тактические приёмы.

Финт легенды

Раз в день можешь в качестве свободного действия выбрать тактический приём, которым ты не владеешь, и провести его (финтов для выбранного приёма ты при этом не получаешь).

Приказы 1-го уровня

Отходи!

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Эффект: в этот ход цель может в качестве быстрого действия *освободиться* от одного врага.

Финт авантюриста

Если ты потратишь ещё одно очко приказа, цель (или цели) сможет *освободиться* от всех врагов, а не только от одного.

Финт героя

Если ты потратишь ещё одно очко приказа, то можешь отдать приказ второму союзнику *рядом*.

Финт легенды

Если цель *застряла*, твой приказ избавит её от этого состояния.

Взбодрись

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Особенность: потратив ещё одно очко приказа, можешь выбрать в качестве цели союзника без сознания.

Эффект: цель может *собраться с силами* в этот ход (свободное действие). Если это не первая её попытка *собраться с силами* в этом бою, пусть, как обычно, кинет спасбросок 11+.

Финт авантюриста

Собираясь с силами, цель вдобавок восстанавливает количество хитов, равное модификатору твоей харизмы (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Если цель должна совершить спасбросок, чтобы *собраться с силами*, можешь в качестве свободного действия (после её броска) дать ей бонус +2 за каждое очко, дополнительно потраченное тобой при отдаче приказа.

Финт легенды

Цель также получает +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Спасайся!

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Эффект: цель может кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Финт авантюриста

За каждые 2 очка, дополнительно потраченные тобой при отдаче приказа (до спасброска союзника), цель может кинуть ещё по одному d20 и выбрать лучший результат.

Финт героя

Если спасбросок цели неудачен, ты получаешь 1 очко приказа.

Финт легенды

Независимо от успешности спасброска цель восстанавливает количество хитов, равное 3d10 + утроенный модификатор твоей харизмы.

Ещё раз

Прерывающее действие

Цена: 2 очка приказов.

Цель: один союзник *рядом*, который только что атаковал (в его ход).

Эффект: цель может пройти проверку попадания повторно, но должна будет принять результат второго броска.

Финт авантюриста

Если на кубике эскалации 3+, цель получает бонус к повторной проверке, равный модификатору твоей харизмы.

Финт героя

Если в результате повторной проверки цель наносит критический удар, ты получаешь 1 очко приказа.

Финт легенды

Потратив 3 очка вместо 2, ты можешь отдать этот приказ до того, как союзник атакует, чтобы изменить эффект следующим образом: попав по врагу, цель может в качестве свободного действия провести дополнительную базовую атаку в этот ход.

Ты начинаешь, я добиваю

Прерывающее действие

Цена: 4 очка приказов.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход), который в этот ход попадает по видимому тебе врагу.

Эффект: добавь модификатор своей *харизмы* к урону, наносимому союзником (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается). Кроме того, в свой следующий ход ты получаешь +2 к попаданию контактными атаками по этому врагу.

Финт авантюриста

Все остальные атаки цели по этому врагу в этот ход наносят при попадании дополнительный урон в том же объёме.

Финт героя

Цена приказа снижается до 3 очков.

Финт легенды

Атаки, к которым ты получаешь бонус +2 (см. выше), при попадании наносят дополнительный урон, равный утроенному модификатору твоей *харизмы*.

Тактические приёмы 1-го уровня

Тактический удар

Быстрое действие

Перезарядка 11+ после боя

Цель: один союзник *рядом*.

Эффект: цель может провести базовую атаку в качестве свободного действия.

Финт авантюриста

Попав по врагу *тактическим ударом*, цель наносит ему дополнительный урон, равный модификатору твоей *харизмы*.

Финт героя

Цель получает бонус к попаданию *тактическим ударом*, равный модификатору твоей *харизмы*.

Финт легенды

Сложность перезарядки снижается до 6+.

Ясность мысли

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: один союзник *рядом*.

Эффект: цель избавляется от одного действующего на неё эффекта, который не является необратимым (даже если обычно он не отменяется спасброском).

Финт авантюриста

Сложность перезарядки снижается до 11+.

Финт героя

Приём действует на двух союзников *рядом*.

Финт легенды

Сложность перезарядки снижается до 6+.

Снизить накал

Быстрое действие, когда на кубике эскалации 2+

Перезарядка 16 + после боя

Эффект: уменьши значение кубика эскалации на 1. Затем 1d3 союзников *рядом* могут исцелиться за счёт резерва.

Финт авантюриста

Приём действует на 1d3 + 1 союзников *рядом*.

Финт героя

Ты тоже можешь быть целью этого приёма.

Финт легенды

Можешь потратить 1 очко приказа, чтобы не уменьшать значение кубика эскалации, когда проводишь этот приём.

Военная хитрость

Ближняя атака

Бесконечная

Быстрое действие, раз в раунд

Ограничение: ты можешь использовать этот приём, только если у тебя нет очков приказов.

Цель: ближайший враг *рядом* с наивысшей ментальной защитой.

Атака: ХАР + уровень по МЗ.

Попадание: ты получаешь 1 очко приказа.

Финт авантюриста

Если ты вовлечён в ближний бой с одним или несколькими врагами, можешь использовать этот приём на одном из них (с наивысшей МЗ), а не на ближайшем враге *рядом*.

Финт героя

Если враг попался на твою *хитрость* и на броске чёт, ты получаешь 2 очка приказов, а не 1.

Финт легенды

Раз за бой, когда цель попадает на твою *хитрость*, можешь в качестве свободного действия нанести ей +1d10 психического урона к текущее значение кубика эскалации.

Приказы 3-го уровня

В атаку!

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Эффект: в этот ход цель может в качестве стандартного действия совершить перемещение и базовую атаку.

Финт авантюриста

Если ты потратишь ещё одно очко приказа, цель сможет провести одну из своих контактных атак вместо базовой.

13th Age Archmage Engine, версия 3.0.

© 2013-2016 Fire Opal Media. Все права сохранены. Публикуется по лицензии Open Game License.

Финт героя

Цель получает бонус к попаданию контактной атакой, совершаемой под действием этого приказа, равный модификатору твоей *харизмы*.

Финт героя

Если цель приказа в этот ход перемещается, чтобы атаковать врага, с которым ты вовлечён в ближний бой, этот враг становится *уязвим* для её атаки.

Бей сильнее

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник *рядом*, который попал по врагу (в ход этого союзника).

Эффект: определяя нанесённый урон, цель может перебросить любую из костей. Результат переброса придётся принять.

Финт авантюриста

Цель получает бонус к урону, равный модификатору твоей *харизмы* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Когда цель, определяя урон, перебрасывает одну кость, ты можешь потратить одно (и только одно) очко приказа, чтобы добавить к броску ещё одну кость того же размера (которую можно бросить только один раз).

Финт легенды

Ты можешь отдать этот приказ в качестве свободного действия (вместо прерывающего), когда союзник попадает по врагу свободной атакой.

Ты — уникальная снежинка!

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник (но не человек) *рядом*, использующий в свой ход способность расы, которую можно применять раз за бой.

Эффект: кинь d20. Если выпало 11+, союзник сможет ещё раз использовать эту способность позже в этом бою.

Тактические приёмы 3-го уровня

Добивайте!

Быстрое действие, когда на кубике эскалации 4+

Перезарядка 16+ после боя

Ограничение: этот приём можно использовать, если в бою остался только один враг.

Эффект: можешь потратить от 1 до 3 очков приказов. Шанс твоих союзников нанести врагу критический удар увеличивается на количество потраченных очков. Эффект сохраняется до конца боя или до тех пор, пока **враг** не нанесёт два критических удара.

Финт авантюриста

Можешь использовать этот приём, когда на кубике эскалации 3+.

Финт героя

Можешь использовать этот приём, если в бою осталось не больше двух врагов.

Финт легенды

Можешь потратить от 1 до 5 очков приказов на эффект этого приёма.

Врассыпную

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: ты и 1d3 союзников *рядом*.

Эффект: каждая цель, начиная с тебя и далее в указанном тобой порядке, может совершить действие движения в качестве свободного действия.

Финт авантюриста

Каждая цель получает +5 к проверкам на выход из ближнего боя, которые совершает при перемещении за счёт свободного действия.

Финт героя

Сложность перезарядки снижается до 11+.

Финт легенды

По окончании движения каждая цель может в качестве свободного действия провести базовую атаку.

Фехтование

Свободное действие, когда на кубике эскалации 4+

Перезарядка 16+ после боя

Эффект: до конца боя можешь раз за ход проводить базовую атаку в качестве свободного действия.

Использование этого приёма не приносит очков приказов, когда ты *бьёшься на передовой*.

Финт авантюриста

Можешь использовать этот приём, когда на кубике эскалации 3+.

Финт героя

Использование этого приёма теперь приносит очки приказов, когда ты *бьёшься на передовой*.

Финт легенды

Сложность перезарядки снижается до 11+.

Приказы 5-го уровня

Бей отсюда!

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Эффект: в это ход цель может использовать против врага, находящегося *далеко*, способность, заклинание или атаку, которая обычно бьёт по врагу *рядом*.

Финт героя

Целью приказа может быть союзник, находящийся *далеко*.

Финт легенды

Если способность, заклинание или атака союзника бьёт по нескольким целям, он может использовать её против нескольких существ, находящихся *далеко*.

Ударь сюда!

Прерывающее действие

Цена: 4 очка приказов.

Цель: один союзник, вовлечённый в ближний бой с тем же противником, что и ты (в ход этого союзника).

Эффект: цель может совершить дополнительное стандартное действие.

Финт героя

Приказ стоит 3 очка вместо 4.

Финт легенды

Если союзник использует полученное за счёт этого приказа действие для атаки, шанс нанести критический удар при этом повышается на значение кубика эскалации.

Мы прикроем!

Прерывающее действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: один союзник, который *ошеломлён*, *ослаблен* или находится в *замешательстве* (в начале хода этого союзника).

Эффект: кинь d20. Если выпало 11+, цель может в этот ход проигнорировать эффект одного из указанных состояний (*ошеломлён*, *ослаблен* или в *замешательстве*). Если выпало 16+, цель сразу избавляется от указанного состояния.

Финт героя

Отдав этот приказ в первый раз за раунд, до начала своего следующего хода ты можешь отдать его в качестве свободного действия снова, если тебе хватает на это очков приказов. Однако за ход одного союзника можно отдать только один такой приказ.

Финт легенды

Этот приказ также действует на союзника, который *стеснён* или *оглушён*.

Тактические приёмы 5-го уровня

Сильный тактический удар

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: один союзник *рядом*.

Эффект: цель может провести одну из своих бесконечных атак в качестве свободного действия.

Финт героя

Используя этот приём впервые за бой, можешь попытаться перезарядить его в начале своего следующего хода, добавляя к броску значение кубика эскалации. К перезарядке после боя кубик эскалации не прибавляется.

Финт легенды

Сложность перезарядки снижается до 11+.

Встряхнись!

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: ты и 1d4 союзников *рядом*.

Эффект: каждая цель получает столько временных хитов, сколько она бы восстановила в среднем при исцелении за счёт резерва.

Финт героя

Прибавь удвоенный модификатор своей *харизмы* ко временным хитам, получаемым целями.

Финт легенды

Одна из целей может вдобавок исцелиться за счёт резерва.

Приказы 7-го уровня

Череда приказов

Свободное действие

Цена: 1 очко приказа.

Цель: ты.

Эффект: следующее прерывающее действие, которым ты отдашь приказ, не мешает тебе совершить ещё одно прерывающее действие позже в этом раунде.

Ты знаешь, что делать!

Прерывающее действие

Цена: 4 очка приказов.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Эффект: цель может совершить дополнительное стандартное действие в этот ход.

Финт героя

Приказ стоит 3 очка вместо 4.

Финт легенды

Цель также получает временные хиты в количестве, равном 3d10 + утроенный модификатор твоей *харизмы*.

Тактические приёмы 7-го уровня

Решающая схватка

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Эффект: до конца боя кубик эскалации становится октаэдром. Замени d6 на d8, затем кинь d20: если выпало 11+, можешь увеличить значение эскалации на 1.

Финт героя

Если на d20 выпало 16+, увеличь значение эскалации на 2 вместо 1.

Финт легенды

Когда значение эскалации дорастёт до 8, ты получишь 1d6 очков приказов и сможешь попытаться перезарядить все использованные тактические приёмы.

Соберись, тряпка!

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: до двух *раненых* или умирающих (0 и меньше хитов) союзников.

Эффект: цель может исцелиться за счёт двух резервов, но будет *ошеломлена* до конца своего следующего хода.

Финт героя

Цель не будет *ошеломлена*, если на кубике эскалации 3+.

Финт легенды

Приказ действует на 1d4 + 1 союзников.

Воля к жизни

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: один союзник *рядом*.

Эффект: цель получает +5 ко всем спасброскам до конца твоего следующего хода.

Финт героя

Можешь проводить этот приём в качестве свободного действия.

Финт легенды

Целью может быть союзник, находящийся *далеко*.

Приказы 9-го уровня

Нечёткий приказ

Прерывающее действие

Цена: 2 очка приказов.

Цель: один союзник *рядом* (в его ход).

Эффект: если цель совершает бросок и выпадает нечет, считай его чётom, и наоборот (но не меняй фактический результат броска).

Финт легенды

Приказ стоит 1 очко вместо 2, когда на кубике эскалации 3+.

Умрёшь, когда я разрешу!

Прерывающее действие

Цена: все оставшиеся очки приказов.

Цель: один союзник *рядом*, который собирается сделать спасбросок от смерти (в его ход).

Эффект: цель получает +2 к спасброску от смерти за каждое потраченное на приказ очко.

Финт легенды

При успешном спасброске цель может полноценно действовать, как если бы у неё выпало 20.

Тактические приёмы 9-го уровня

Приблизить развязку

Свободное действие

Перезарядка 16+ после боя

Эффект: если на кубике эскалации 2+, брось его и используй выпавшее число в качестве нового значения эскалации.

Финт легенды

Ты получаешь очки приказов в размере выпавшего на кубике эскалации числа.

Сейчас, а не после

Свободное действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: один союзник *рядом*, который применяет перезаряжаемую способность.

Эффект: цель может попытаться перезарядить способность сразу после её применения. В случае неудачи она может попытаться ещё раз после боя, в обычном порядке.

Финт легенды

Цель получает бонус к броску, равный модификатору твоей *харизмы*.

Сильнейший тактический удар

Быстрое действие

Перезарядка 16+ после боя

Цель: один союзник *рядом*.

Эффект: цель может в качестве свободного действия провести атаку, которая обычно требует стандартного действия.

Финт легенды

Попав *сильнейшим тактическим ударом* по врагу, цель наносит ему критический удар.

Маг хаоса

Характеристики

Маг хаоса получает +2 к *интеллекту* или *харизме*, если не повышал их за счёт расы.

Грани

Возможные грани: набирающая силу ведьма, шут, любитель выставлять свои фейерверки на показ, уже не расстроенный библиотекарь, укротитель стриг, живое заклинание, обитатель живого подземелья, бродячий музыкант, герой из другого мира.

Снаряжение

На первом уровне у мага хаоса есть походная одежда, простой кинжал (или другой причудливый, но равный по силе предмет, обусловленный *гранями*) и прочие мелкие (и необычные) элементы снаряжения, взятые с оглядкой на *грани*.

Стартовый капитал

1d6 x 10 золотых монет.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	10	—
Лёгкие	10	—
Тяжёлые	11	-2
Щит	+1	-2

Контактное оружие

	Одноручное	Двуручное
Мелкое	1d4 кинжал, острозубая вилка	1d6 дубина, посох
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) булава, короткий меч	1d8 (-4 к попаданию) копье
Тяжёлое или воинское	1d8 (-5 к попаданию) шамшир, боевой молот	1d10 (-6 к попаданию) двуручный меч

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал, сюрикен	1d4 самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) дротик	1d6 (-1 к попаданию) лёгкий арбалет	1d6 (-2 к попаданию) короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 (-4 к попаданию) тяжёлый арбалет	1d8 (-5 к попаданию) длинный лук

Развитие мага хаоса

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Разовые закл. (М)	Раз за бой закл. (М)	Уровень закл. (М)	Бонус к хар-кам	Бонус к урону
1-й мультикласс	(Среднее 2х классов) x 3	Авантюрист 1	1	1	1-й	Не изменяется	Мод. кар-ки
1-й	(6 + ВЫН) x 3	Авантюрист: 1	2	1	1-й	—	Мод. кар-ки
2-й	(6 + ВЫН) x 4	Авантюрист: 2	3	1	1-й	—	Мод. кар-ки
3-й	(6 + ВЫН) x 5	Авантюрист: 3	3	1	3-й	—	Мод. кар-ки
4-й	(6 + ВЫН) x 6	Авантюрист: 4	4	1	3-й	+1 к 3 хар-кам	Мод. кар-ки
5-й	(6 + ВЫН) x 8	Авантюрист: 4 Герой: 1	4	1	5-й	—	Мод. хар-ки x 2
6-й	(6 + ВЫН) x 10	Авантюрист: 4 Герой: 2	4	2	5-й	—	Мод. хар-ки x 2
7-й	(6 + ВЫН) x 12	Авантюрист: 4 Герой: 3	4	2	7-й	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки x 2
8-й	(6 + ВЫН) x 16	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 1	5	2	7-й	—	Мод. хар-ки x 3
9-й	(6 + ВЫН) x 20	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 2	5	2	9-й	—	Мод. хар-ки x 3
10-й	(6 + ВЫН) x 24	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 3	6	2	9-й	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар. x 3

Примечание: хотя в таблице этого не указано, маг хаоса получает три очка талантов. Их число не растёт с уровнем.

Буквой «М» отмечены столбцы, в которых мультиклассовый персонаж отстаёт на уровень.

Показатели

Бонус к характеристике	+2 интеллекту или харизме (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК+ уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	10 + средний из ВЫН/ЛВК/МДР + уровень
Физическая защита	10 + средний из СИЛ/ВЫН/ЛВК + уровень
Ментальная защита	11 + средний из ИНТ/МДР/ХАР+ уровень
Хиты	(6 + ВЫН) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d6 x уровень) + ВЫН
Грани	8 очков (максимум 5 очков на 1 грань)
Связи с Иконами	3 очка (4 на 5-м уровне, 5 на 8-м уровне)
Таланты	3 очка
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: СИЛ + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + СИЛ урона.

Промех: —

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урона.

Промех: —

Особенности класса

Жезлы и посохи помогают магам хаоса лучше творить магию.

В отличие от волшебников и жрецов, маги хаоса не выбирают заранее заклинания, которыми будут пользоваться. Вместо этого они получают доступ ко всем заклинаниям своего и более низкого уровня, принадлежащим одной из трёх категорий *магии хаоса*.

Категория определяется случайно, но как распорядиться её ресурсами — решать тебе. У тебя будет ограниченное количество разовых заклинаний и заклинаний, используемых раз за бой, так что каждый ход тебе придётся выбирать: прочесть одно из мощных заклинаний выпавшей категории или ограничиться более слабым, но бесконечным заклинанием.

Магам хаоса не дозволяется проводить ритуалы.

Магия хаоса

Магия хаоса делится на три категории: атакующую, защитную и иконическую.

Поскольку категория заклинаний определяется случайно, тебе понадобится 6 «жетонов» (камушков, бусин, покерных фишек и т.п.) трёх разных цветов (по два жетона на цвет), а также мешочек (или другой контейнер), из которого ты будешь их доставать. Определи, какие цвета будут соответствовать атакующим, защитным и иконическим заклинаниям, и положи жетоны в мешок.

Как вариант, можешь вместо доставания жетонов кидать d6: 1-2 будет означать атакующее заклинание, 3-4 — защитное, а 5-6 — иконическое.

Чтобы определить тип следующего заклинания, вытяни жетон из мешочка. Обычно тебе придётся это делать трёх случаях: в момент определения инициативы в начале боя; в конце твоего хода (чтобы определить тип заклинания на следующий ход); или по мере необходимости в свой ход, если ты каким-то образом получаешь дополнительное стандартное действие.

Вытащив жетон, отложи его в сторону: жетонов в мешочке должно оставаться всё меньше. Когда останется всего один жетон, не вытаскивай его, а верни на место все остальные, и только тогда тащи жетон. Когда бой закончится, верни все жетоны в мешок.

Если ты вытащил жетон...

- Атакующей категории, следующее твоё заклинание должно быть атакующим, но ты можешь подождать с его выбором до начала следующего хода.
- Защитной категории, следующее твоё заклинание должно быть защитным, но ты можешь подождать с его выбором до начала следующего хода.
- Иконической категории, следующее твоё заклинание должно быть иконическим. Сразу определи, какой из Икон оно принадлежит. Скажем, если в вашей игре 12 Икон, назначь каждой из них своё число и кинь d12. С выбором конкретного заклинания можешь подождать до начала следующего хода.

При сотворении заклинания — не важно, бесконечного, разового или применяемого раз за бой — используй версию максимально высокого уровня из доступных тебе (см. столбец «Уровень закл.» в таблице развития выше). Если заклинание разовое, его можно будет использовать снова только после *отдыха*; если используемое раз за бой — только в следующем бою.

Если хочешь в свой ход сделать что-то другое, не доставай новых жетонов, пока не сотворишь заклинание.

Финт авантюриста

Раз в день, когда ты применяешь разовое или используемое раз за бой заклинание, принадлежащее Иконе, с которой у тебя есть связь хотя бы на одно очко, кинь спасбросок 11+. В случае успеха заклинание не тратится, так что ты можешь позже снова применить его (или другое разовое либо используемое раз за бой заклинание).

Финт героя

Раз в день, определив, что следующее заклинание будет иконическим, не делай бросок. Вместо этого выбери Икону, с которой у тебя есть связь хотя бы на одно очко: твоё следующее заклинание будет относиться к ней.

Финт легенды

Можешь использовать свойство предыдущего финта второй раз, но только если выберешь Икону, с которой у тебя есть связь хотя бы на два очка.

Концентрированная странность

Магию хаоса обычно сопровождают необъяснимые странности, что накладывает отпечаток на манеру обращения её адептов не только с заклинаниями, но даже с людьми. Эти странности отражаются в игре при помощи эффектов *концентрированной странности* (см. ниже).

Когда враг наносит тебе критический удар, кинь d100 и найди в таблице выпавшее значение. Если результат тебя категорически не устраивает, можешь в качестве стандартного действия перебросить кости. Если не указано иное, эффект *концентрированной странности* сохраняется до конца боя.

Финт авантюриста

Если у тебя есть один из талантов *искажения*, то, когда ты кидаешь d6 на получение нового *искажения*, также кидай на получение новой *странности*. Эффект новой *странности* заменяет эффект текущей.

Если у тебя нет талантов *искажения*, кидай на получение новой *странности*, когда достаёшь иконическое заклинание.

Финт героя

Раз за бой, определяя эффект *странности*, кинь d100 дважды и используй оба результата. Дубли перебрасывай.

Финт легенды

В одном бою за день, каждый раз, когда ты определяешь эффект *странности*, кидай d100 дважды и используй оба результата. Дубли перебрасывай.

Таблица концентрированной странности

d100 Эффект концентрированной странности

1-2	Ты случайно призываешь 1d3 вибблов, которые или атакуют тебя, или улетают сеять хаос в другой части поля боя.
3-4	Ты попадаешь в пульсирующий излом времени. Ты говоришь и двигаешься чуть-чуть медленнее, чем обычно. Больше ничего не происходит, но в конце этого хода твоя инициатива падает на 2d6 пунктов (но ниже 1 не опускается).
5-6	Все существа на поле боя теряют половину временных хитов (если они у них есть).
7-8	Ты можешь общаться только при помощи вопросов. Если нарушаешь это требование, твой персонаж получает 1 пункт урона в первый раз, 2 во второй и так далее. (И пусть этот урон отслеживает другой игрок.)
9-10	Причуды твоих магических предметов берут над тобой верх. Если ты не способен достойно отыграть это внезапное размножение личности, пусть ведущий с остальными игроками придумает тебе более (или менее) подходящее поведение.
11	Ты заимствуешь черты личности у духов, которые оказались поблизости. Заметь, сама личность не меняется, к ней только добавляются новые черты.

12	Ты должен говорить голосом последнего атакованного тобой существа. Если у этого существа нет голоса, придумай его сам!
13	Когда ты проходишь мимо места, где могли бы прятаться мелкие грызуны, они с писком появляются оттуда. Эта <i>странность</i> ничем особо не мешает, не считая того, что грызуны довольно шумные, и появляются в самых неожиданных местах.
14	Рядом с твоим персонажем начинает звучать его любимая песня, становясь всё громче и громче. Скажи, что это за песня, или напой её мотив. Она может мешать магическим песням бардов и атакам монстров, успешность которых зависит от того, услышит ли их жертва. А может и не мешать.
15	Таинственный голос начинает описывать происходящее на поле боя. Голос не обязательно будет на твоей стороне: выбери случайную Икону, с которой связан.
16	У тебя вырастают рога и шипы. Если у тебя уже есть рога, ты их лишаешься. Иногда рога не исчезают (или не возвращаются) даже после того, как действие <i>странности</i> закончилось.
17	Одна из твоих рук превращается в удобное щупальце. Оно не даёт тебе игромеханических преимуществ и, если только ты не избранный или везунчик, не особо приглядно. Останется оно у тебя после окончания <i>странности</i> или нет — решай сам.
18	Сильный ветер поднимается над полем боя. Он вряд ли серьёзно на что-то повлияет, если, конечно, на поле боя не происходит ничего такого, на что могут серьёзно повлиять сильные порывы ветра.
19	Все существа оставляют странные сияющие следы, что превращает поле боя в причудливо светящуюся картину. Следы гаснут где-то через 10 секунд.
20	В тебе что-то неуловимо меняется: цвет волос, зазор между зубами, рабочая рука и т.д. Само по себе это изменение не проходит. Типа.
21-22	Песок, пыль и т.п. субстанции взрываются вокруг тебя, нанося 1d4 урона за ранг всем существам <i>рядом</i> .
23-24	В воздухе чувствуется напряжение, слышатся раскаты далёкого грома, возникает чувство нависшей беды: следующее существо, промахнувшееся в этом бою, получает урон, равный модификатору твоей <i>харизмы</i> (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).
25-26	Призрачные огни расцвечивают поле боя, поднимается холодный ветер, который, выдыхаясь, становится теплее, внезапно мерцает свет... и существо, которому нанесли больше всего урона в этом бою, получает временные хиты в размере 10% от максимума своих хитов.
27-28	Одно случайное существо (но не ты) телепортируется <i>вплотную</i> к случайному врагу (но не к тебе), который вовлекает его в ближний бой.
29-30	(Масштабный эффект) Пространство сильно искажается: для всех заклинаний и дистанционных атак существа <i>рядом</i> оказываются <i>далеко</i> , а существа <i>далеко</i> — <i>рядом</i> .
31-32	Первое прочитанное тобой в этом бою заклинание производит эффект (но не урон), как если бы оно было на два уровня выше.
33-34	(Масштабный эффект) Все спасброски 11+ в этом бою считаются лёгкими (6+).
35-36	(Масштабный эффект) Контуры всех объектов кажутся размытыми. Никто никого не может <i>перехватить</i> . Проверки на выход из ближнего боя всегда успешны.
37-38	(Масштабный эффект) Горе победителям, ибо они наследуют прах! До конца твоего следующего хода провал спасброска считается успехом, а успех — провалом.
39-40	Кинь кубик эскалации и замени его текущее значение выпавшим числом.
41-42	(Масштабный эффект) Все существа в бою, подверженные действию постоянного урона, получают его сейчас, а эффекты, наносящие этот урон, заканчиваются.
43-44	(Масштабный эффект) Все атаки, бьющие по ФЗ, попадают по МЗ, и наоборот.
45-46	Твоя тень отделяется от тебя и принимается порхать вокруг. До окончания действия этой <i>странности</i> ты получаешь +2 к попаданию, но -2 к спасброскам. Решай сам, меняется ли как-нибудь при этом твоя личность.
47-48	Выбери себя или союзника <i>рядом</i> , у которого есть временные хиты, и удвой их.
49-50	Происходит некий крупный магический (но не игромеханический) феномен по твоему выбору, в результате которого все участники боя могут игнорировать любые виды <i>устойчивости</i> .

51-55	Пока сохраняется эта <i>странность</i> , ты каждый ход можешь совершать дополнительное быстрое действие.
56-60	Когда один из твоих союзников читает мистическое заклинание в этом бою, оно производит небольшой дополнительный эффект по выбору ведущего (что-то подходящее природе заклинания и игровых событий).
61-65	У тебя и твоих союзников появляются небольшие нимбы, вас озаряет небесным светом или ваши лица одухотворяются. Когда один из твоих союзников читает сакральное заклинание в этом бою, оно производит небольшой дополнительный эффект по выбору ведущего (что-то подходящее природе заклинания и игровых событий).
66-70	Твои черты на время меняются, образуя новую комбинацию. До конца своего следующего хода ты получаешь одну случайную расовую способность. Если выпадает та, которая у тебя уже есть, игнорируй это результат. Кинь d8: 1 — <i>и это всё?</i> (дварф), 2 — <i>жестокий</i> (тёмный эльф), 3 — <i>дар высокородных</i> (светлый эльф), 4 — <i>поразительный</i> (гном), 5 — <i>сюрприз</i> (полуэльф), 6 — <i>вёрткий</i> (полурослик), 7 — <i>нимб</i> (аасимар), 8 — <i>проклятье хаоса</i> (тифлинг).
71-75	Если один из твоих союзников при смерти (0 и меньше хитов), он может кинуть спасбросок от смерти, который не зачтётся ему в случае провала.
76-80	Выбери существо (в т. ч. себя), которое уже <i>собиралось с силами</i> в этом бою: оно может снова <i>собраться с силами</i> (используя то же действие, что и обычно), как если бы не делало этого в предыдущий раз. Помни, что первая за бой попытка <i>собраться с силами</i> не требует спасброска.
81-85	Ты словно расплываешься во времени и пространстве, и можешь в этот ход не только совершить все свои обычные действия, но ещё и <i>воодушевить</i> союзников (см. «Особые действия» в главе «Бой»).
86-90	Твой облик колыхается, мерцает или становится прозрачным. Пока сохраняется эта <i>странность</i> , ты не получаешь урон при промахе.
91-95	Все магические предметы на поле боя разом обретают голос. Ты или выбранный тобой союзник может попытаться перезарядить один магический предмет (по своему выбору).
96-97	Что-то связанное с твоей уникальной особенностью срабатывает в твою пользу. Что именно — решите вместе с ведущим, но последнее слово остаётся за ним.
98	Если вы с союзниками отступите ПРЯМО СЕЙЧАС, то не понесёте <i>сюжетных потерь</i> . Придётся попотеть, объясняя причину. Особая хаотическая магия.
99	Сделай ещё два броска по этой таблице. Можешь проигнорировать один из результатов, но второй придётся принять. Если оба раза выпала одна и та же <i>странность</i> , она срабатывает только один раз.
100	Получаешь дополнительное стандартное действие в ход, следующий за тем, в котором срабатывает эта <i>странность</i> .

Таланты

Выбери три таланта из числа представленных ниже.

Таланты искажения

Маг хаоса может взять до трёх разных талантов *искажения*. Они наделяют его случайными способностями и свойствами, которые неожиданно проявляются во время боя (а возможно даже и в не боевых, но напряжённых ситуациях).

Если талант искажения позволяет тебе взять заклинание другого класса, определи, к какой категории оно будет относиться: атакующей или защитной. После этого можешь пользоваться ими, когда тебе выпадает шанс сотворить заклинание соответствующей категории.

Атакующее искажение

Ты получаешь случайный благоприятный эффект, если твоё следующее заклинание будет атакующим. Этот талант наиболее полезен персонажам с высокой *ловкостью*.

Определив, что твоё следующее заклинание будет атакующим, кинь d6, чтобы узнать, какое стихийное искажение оно произведёт. Хотя ты и не сможешь сотворить заклинание до наступления своего следующего хода, эффект искажения проявится сразу.

d6	Эффект
1	<i>Воздух</i> : получаешь <i>полёт</i> до конца своего следующего хода.
2	<i>Земля</i> : до конца твоего следующего хода любой враг, промазавший по тебе контактной атакой, <i>застревает</i> до конца своего следующего хода.
3	<i>Огонь</i> : до конца своего следующего хода ты можешь <i>освободиться</i> от <i>раненых</i> врагов в качестве быстрого действия.
4	<i>Вода</i> : до конца своего следующего хода ты получаешь бонус к проверкам на выход из ближнего боя, равный модификатору твоей <i>ловкости</i> .
5	<i>Металл</i> : до конца твоего следующего хода враги, успешно выходящие из ближнего боя с тобой, получают урон, равный модификатору твоей <i>ловкости</i> (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).
6	<i>Бездна</i> : во время своего следующего хода ты можешь в качестве действия движения телепортироваться в видимое тебе место <i>рядом</i> .

Финт авантюриста

Успешно выйдя из ближнего боя, ты получаешь временные хиты в количестве, равном модификатору твоей *ловкости* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Во время *полёта* ты получаешь бонус к проверкам на выход из ближнего боя, равный модификатору твоей *ловкости*.

Финт легенды

Если одно из твоих заклинаний или способностей позволяет тебе телепортироваться в видимое место *рядом*, можешь телепортироваться вместо этого в видимое место *далеко*.

Защитное искажение

Ты получаешь случайный благоприятный эффект, если твоё следующее заклинание будет атакующим. Этот талант наиболее полезен персонажам с высокой *мудростью*.

Определив, что твоё следующее заклинание будет защитным, кинь d6, чтобы узнать, какое стихийное искажение оно произведёт. Хотя ты и не сможешь сотворить заклинание до наступления своего следующего хода, эффект искажения проявится сразу.

d6	Эффект
1	<i>Воздух</i> : до конца своего следующего хода можешь один раз исцелиться за счёт резерва в качестве быстрого действия.
2	<i>Земля</i> : получаешь временные хиты в количестве, равном модификатору твоей <i>мудрости</i> (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).
3	<i>Огонь</i> : до конца твоего следующего хода, когда враг перемещается к тебе с целью вовлечь в ближний бой, он получает урон от огня, равный модификатору твоей <i>мудрости</i> (удвоенному модификатору на 5-ом уровне, утроенному — на 8-ом).
4	<i>Вода</i> : до конца своего следующего хода добавляй модификатор <i>мудрости</i> к количеству хитов, которые получаешь при исцелении за счёт резерва (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).
5	<i>Металл</i> : получаешь +2 к КБ до конца своего следующего хода.
6	<i>Бездна</i> : до конца твоего следующего хода, когда по тебе впервые за ход попадает враг, можешь вынудить его пройти проверку попадания повторно, списав с себя в качестве свободного действия количество хитов, равное твоему уровню.

Финт авантюриста

Исцеляясь за счёт резерва, ты получаешь дополнительные хиты в количестве, равном значению кубика эскалации.

Финт героя

Ты получаешь +1 ко всем защита, пока находишься в полных хитах.

Финт легенды

Когда враг проходит повторную проверку попадания по тебе, он получает штраф, равный модификатору твоей *мудрости*.

Иконическое искажение

Ты получаешь случайный благоприятный эффект, если твоё следующее заклинание будет иконическим. Этот талант наиболее полезен персонажам с высоким *интеллектом*.

Определив, что твоё следующее заклинание будет иконическим, кинь d6, чтобы узнать, какое стихийное искажение оно произведёт. Хоть ты и не сможешь сотворить заклинание до наступления своего следующего хода, эффект искажения проявится сразу.

d6	Эффект
1	<i>Воздух</i> : определяя Икону, к магии которой ты прибегнешь, сделай два броска и выбери тот результат, который нравится больше.
2	<i>Земля</i> : до конца своего следующего хода ты получаешь бонус к ФЗ и МЗ, равный модификатору твоего <i>интеллекта</i> .
3	<i>Огонь</i> : до конца своего следующего хода ты получаешь используемую раз за бой расовую способность случайного союзника <i>рядом</i> . Если эта способность повторяет твою собственную или не имеет смысла в разгаре боя (как в случае с человеком, например), можешь проигнорировать этот эффект.
4	<i>Вода</i> : до конца своего следующего хода ты получаешь бонус к спасброскам, равный модификатору твоего <i>интеллекта</i> .
5	<i>Металл</i> : до конца твоего следующего хода критические попадания по тебе считаются обычными.
6	<i>Бездна</i> : когда ты применяешь разовое иконическое заклинание, кинь спасбросок 16+. В случае успеха запас твоих разовых заклинаний не уменьшается, но прочитанное заклинание можно будет использовать снова только после <i>отдыха</i> . Эффект сохраняется до конца твоего следующего хода.

Финт авантюриста

Раз за бой, кидая d6 на получение иконического искажения, сделай два броска и выбери тот результат, который нравится больше.

Финт героя

Когда у тебя на спасброске выпадает 18-20, укажи союзника *рядом*: он может кинуть спасбросок от одного действующего на него эффекта, отменяемого спасброском.

Финт легенды

Когда ты атакуешь и на броске 20, твой шанс нанести *критический удар* повышается на 2 до конца боя (кумулятивно).

Не от мира сего

Ты слегка отстранён от обычной физической реальности. Как это отыгрывать — дело твоё. Игромеханически это выражается в том, что ты можешь творить дистанционные заклинания, не провоцируя свободных атак со стороны врагов, с которыми вовлечён в ближний бой.

Финт авантюриста

Ты не получаешь урон при промахе, пока находишься под действием искажений *воздуха* или *бездны*.

Финт героя

Можешь исцелиться за счёт резерва, когда телепортируешься.

Смрад некромантии

Ты получаешь одно из заклинаний некроманта. Во время *отдыха* случайным образом выбери заклинание некроманта максимально доступного тебе уровня. До следующего *отдыха* можешь использовать его согласно типу его применения (бесконечное, раз за бой, перезаряжаемое или разовое) и назначенной ему категории магии хаоса.

Если заклинание ссылается на *интеллект*, можешь использовать вместо него *харизму*.

Финт авантюриста

Раз за бой можешь использовать талант некроманта *бурные монологи*.

Финт героя

Когда враг в бою лишается всех хитов, а ты находишься под действием искажения *земли* или *металла*, ты получаешь временные хиты в количестве, равном модификатору твоей *харизмы* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт легенды

Если тебе не нравится первое полученное заклинание некроманта, можешь случайным образом выбрать другое, но результат второго выбора придётся принять.

Печать волшебства

Ты получаешь одно из заклинаний волшебника. Во время *отдыха* случайным образом выбери заклинание волшебника максимально доступного тебе уровня. До следующего *отдыха* можешь использовать его согласно типу его применения (бесконечное, циклическое, раз за бой, перезаряжаемое или разовое) и назначенной ему категории магии хаоса.

Если заклинание ссылается *интеллект*, можешь использовать вместо него *харизму*.

Финт авантюриста

В начале каждого дня получаешь случайный талант волшебника. Кинь d3: 1 — преграждение, 2 — подпитка, 3 — высшая магия (*контрмагия*). Можешь заменить фигурирующие в описании таланта слова «волшебник» и «интеллект» на «маг хаоса» и «харизма».

Финт героя

Можешь раз в день использовать *вспомогательное заклинание*, уровень которого не должен превышать твой собственный.

Финт легенды

Если тебе не нравится первое полученное заклинание волшебника, можешь случайным образом выбрать другое, но результат второго выбора придётся принять.

Дух святости

Ты получаешь одно из заклинаний жреца. Во время *отдыха* случайным образом выбери заклинание жреца максимально доступного тебе уровня. До следующего *отдыха* можешь использовать его согласно типу его применения (бесконечное, раз за бой, перезаряжаемое или разовое) и назначенной ему категории магии хаоса.

Если заклинание ссылается на *мудрость*, можешь использовать вместо неё *харизму*.

Финт авантюриста

В начале дня случайным образом выбери *литанию* жреца, не относящуюся к *сфере исцеления*: можешь использовать её раз в день в качестве быстрого действия, как настоящий жрец.

Финт героя

Когда ты, находясь под действием искажений *воды* или *воздуха*, исцеляешься за счёт резерва или применяешь заклинание, которое позволяет сделать это союзнику, добавь к броску, определяющему количество восстанавливаемых хитов, ещё одну кость того же размера, что и остальные.

Финт легенды

Вместе со случайной *литанией* в начале дня получаешь все способности *сферы*, к которой она относится.

Налёт колдовства

Ты получаешь одно из заклинаний колдуна. Во время *отдыха* случайным образом выбери заклинание колдуна максимально доступного тебе уровня. До следующего *отдыха* можешь использовать его согласно типу его применения (бесконечное, раз за бой, перезаряжаемое или разовое) и назначенной ему категории магии хаоса.

Финт авантюриста

Дважды в день можешь *накопить силу*, как настоящий колдун, чтобы нанести удвоенный урон своим следующим заклинанием колдуна или мага хаоса. При этом ты также получаешь *дар хаоса*. (Помни, что тип твоих заклинаний определяется случайно в начале боя и в конце каждого твоего хода, так что с *накоплением силы* обычно лучше подождать до того момента, когда тебе выпадет шанс сотворить атакующее или иконическое заклинание.)

Финт героя

Находясь под действием искажений *воздуха* или *огня*, ты наносишь при промахе дополнительный урон огнём, равный модификатору твоей *харизмы* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт легенды

Если тебе не нравится полученное заклинание колдуна, можешь случайным образом выбрать другое, но результат второго выбора придётся принять.

Атакующие заклинания (уровень 1+)

Мощное щупальце

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один случайный враг *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d10 + ХАР урона от чистой энергии.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 3d10 урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 9d10 урона.

Финт авантюриста

Цель заклинания может находиться *далеко*.

Финт героя

Категория урона этого заклинания увеличивается на одну ступень (до d12).

Финт авантюриста

В одном бою за день, промахнувшись этим заклинанием по цели, ты можешь нанести ей половину урона, если на броске чёт.

Луч хаоса

Дистанционное заклинание

Раз за бой

Цель: один враг *рядом* или *далеко*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d8 + ХАР урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ещё один враг *рядом* получает половину урона.

Промех: 1d6 урона другому врагу *рядом*.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона, 1d10 урона при промахе.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона, 2d12 урона при промахе.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона, 3d12 урона при промахе.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона, 5d12 урона при промахе.

Брр!

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: 1d6 врагов *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: 3d6 + ХАР урона; для определения дополнительных эффектов кинь столько d4, сколько целей было у заклинания (урон все получают одинаковый, эффекты — разные).

d4 Эффект

1	Цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+).
2	Цель <i>ослаблена</i> (отмена спасброском 11+).
3	Цель <i>стеснена</i> до конца твоего следующего хода.
4	Цель <i>в замешательстве</i> до конца твоего следующего хода.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Защитные заклинания (уровень 1+)

Благословение хаоса

Ближнее заклинание

Бесконечное

Эффект: кинь d20, чтобы определить эффект *благословения*. На более высоких уровнях первые три эффекта становятся сильнее, но получаешь ты только то, что выпало.

d20 Эффект

1-4	<i>Дар:</i> 7 временных хитов тебе или одному из твоих союзников <i>рядом</i> .
5-8	<i>Твёрдость:</i> получаешь 7 временных хитов.
9-12	<i>Аура / щупальца:</i> следующий враг, который в этом бою перемещается к тебе с целью вовлечь в ближний бой, получает 2d6 урона.
13-16	<i>Усиление защиты:</i> получаешь +2 к одной из защит (КБ, ФЗ или МЗ) по своему выбору до конца боя или пока по тебе не промажет атака, бьющая по этой защите.
17-20	<i>Исцеление:</i> союзник <i>рядом</i> , у которого меньше всего хитов, может исцелиться за счёт резерва. Если хитов меньше всего у тебя, исцеляешься сам.

Заклинание 3-го уровня: *дар* и *твёрдость* дают 12 временных хитов; *аура / щупальца* наносят 2d10 урона.

Заклинание 5-го уровня: *дар* и *твёрдость* дают 20 временных хитов; *аура / щупальца* наносят 4d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: *дар* и *твёрдость* дают 35 временных хитов; *аура / щупальца* наносят 6d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: *дар* и *твёрдость* дают 60 временных хитов; *аура / щупальца* наносят 10d8 урона.

Финт авантюриста

Эффект *усиления защиты* распространяется на все виды защиты сразу (и, как следствие, прекращает действовать при любом промахе по тебе).

Финт героя

При сотворении этого заклинания можешь несколько раз в день кинуть d20 дважды и получить два эффекта сразу (повторяющиеся результаты перебрасывай). Количество таких бросков равно наибольшему модификатору любой из твоих характеристик, кроме *харизмы*.

Финт легенды

Категория урона *ауры* / *щупалец* увеличивается на одну ступень (например, с d8 до d10).

Искажающее исцеление

Ближнее заклинание

Раз за бой

Цель: два союзника *рядом* или ты и один союзник *рядом*.

Эффект: случайным образом выбери одну из целей — она может исцелиться за счёт резерва. Вторая получает 10 временных хитов, и у неё вырастает странный глаз, конечность или иной орган, который пропадает вместе с временными хитами.

Заклинание 3-го уровня: 20 временных хитов.

Заклинание 5-го уровня: 30 временных хитов.

Заклинание 7-го уровня: 45 временных хитов.

Заклинание 9-го уровня: 70 временных хитов.

Иконические заклинания и финты

Раздели имеющиеся в игре Иконы на три тематические группы: Кровь воинов, Свет владык, Кривая дорожка. В каждой группе должно быть несколько разных Икон и бесконечных заклинаний, а также хотя бы по одному заклинанию, которое используется раз в день и раз за бой.

Когда маг хаоса берёт финт для одного заклинания из группы, считается, что он взял финты того же ранга и для всех остальных заклинаний этой группы. Так, взяв финт авантюриста для заклинания *серебряные стрелы*, ты также получаешь финты авантюриста для заклинаний *осколки магии*, *коронация*, *гром и молния* и *святая искра*.

Кровь воинов

Наказание (уровень 1+)

Рукопашное заклинание

Бесконечное

Цель: враг *рядом*, с которым ты вовлечён в ближний бой; если такого нет, один враг *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по МЗ.

Попадание: 1d8 + ХАР психического урона.

Попадание по раненной цели: аналогично попаданию, но цель получает максимальный урон без броска.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 6d10 урона.

Финт авантюрист

Если попадаешь этим заклинанием по демону, он будет *стеснён* (отмена спасброском 11+).

Финт героя

Категория урона этого заклинания увеличивается на одну ступень (например, с d6 до d8).

Финт легенды

При промехе заклинание наносит половину урона.

Жутко колющая броня (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: до конца боя ты получаешь +3 к КБ; если враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, промахивается по тебе, он получает 3d6 + ХАР урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона.

Ваше! (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: ты или случайный союзник в бою.

Эффект: кинь d20.

1-10: Цель может исцелиться за счёт резерва.

11-20: Цель может провести базовую атаку в качестве свободного действия.

Финт авантюриста

Если эффект заклинания позволяет цели атаковать, она наносит половину урона при промехе.

13th Age Archmage Engine, версия 3.0.

© 2013-2016 Fire Opal Media. Все права сохранены. Публикуется по лицензии Open Game License.

Финт героя

Перед тем, как исцелиться или атаковать, цель может совершить перемещение в качестве свободного действия.

Финт легенды

Если эффект заклинания позволяет цели исцелиться, она получает при этом дополнительные хиты в количестве, равном $1d10 \times$ значение кубика эскалации.

Наше! (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один союзник *рядом*.

Эффект: цель может исцелиться даром и получает при этом дополнительные хиты в количестве, равном $1d6 \times$ значение кубика эскалации. Если цель или ты сам — дварф, больше ничего не происходит. В противном случае случайным образом выбери один из магических предметов цели: ты будешь одержим его причудой до конца дня.

Огненный коготь (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Особенность: это заклинание игнорирует любые формы *устойчивости* цели.

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: $1d8 +$ ХАР урона от огня, и цель теряет любую имеющуюся у неё *устойчивость* к урону (отмена спасброском 16+).

Промах: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: $3d8$ урона.

Заклинание 5-го уровня: $5d8$ урона.

Заклинание 7-го уровня: $7d8$ урона.

Заклинание 9-го уровня: $9d8$ урона.

Финт авантюриста

Заклинание может наносить урон позитивной энергией, а не огнём.

Финт героя

Категория урона этого заклинания увеличивается с $d8$ до $d10$.

Финт легенды

При промахе заклинание наносит половину урона.

Чаша гнева (уровень 5+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: группа из 1d4 врагов *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: 7d6 + ХАР урона от огня.

Попадание, чёт: аналогично попаданию; если цель *ранена* в результате этой атаки, она оказывается *потрясена* до конца своего следующего хода.

Промех: промах, равный твоему уровню.

Заклинание 7-го уровня: 9d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d6 x 10 урона.

Финт героя

При промехе заклинание наносит половину урона.

Финт легенды

Заклинание бьёт по группе из 2d3 врагов.

Барабаны войны (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Эффект: следующая в этом бою успешная атака, совершённая тобой или одним из союзников, нанесёт +13 урона, если на броске выпадет нечет.

Заклинание 3-го уровня: +23 урона.

Заклинание 5-го уровня: +33 урона.

Заклинание 7-го уровня: +53 урона.

Заклинание 9-го уровня: +83 урона.

Финт авантюриста

Прибавь к дополнительному урону модификатор своей *харизмы* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Когда ты используешь это заклинание, все *раненые* враги *рядом* получают 2d6 урона от грома (на 8-м уровне — 4d6 урона от грома).

Финт легенды

Когда эффект этого заклинания наносит дополнительный урон, можешь кинуть спасбросок 16+. В случае успеха *барабаны войны* продолжают бить, и их эффект распространяется на следующее попадание с нечетом в этом бою! (И так пока не провалишь спасбросок).

Жестокая кончина (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: все *раненые* существа *рядом* (да, союзники тоже, даже умирающие).

Эффект: каждая цель получает 5d6 + ХАР урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 урона.

Финт авантюриста

Заклинание больше не бьёт по союзникам.

Финт героя

Категория урона этого заклинания увеличивается на одну ступень (например, с d10 до d12).

Легенда

Когда заклинание лишает всех хитов одну или несколько целей (но не статистов), ты можешь исцелиться даром.

Свет владык

Серебряные стрелы (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: 1d3 врагов *рядом*.

Эффект: цель получает 4 урона от чистой энергии.

Заклинание 3-го уровня: 7 урона.

Заклинание 5-го уровня: 10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 14 урона.

Заклинание 9-го уровня: 27 урона.

Финт авантюриста

Заклинание бьёт по 1d4 врагам *рядом* или *далеко*.

Финт героя

Заклинание бьёт по 1d6 врагам *рядом* или *далеко*.

Финт легенды

Количество целей *рядом* или *далеко* равно значению кубика эскалации.

Каскад энергии (уровень 5+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: случайные существа *рядом* в количестве, равном значению кубика эскалации.

Эффект: цели охватывает серебряное пламя! Каждый союзник, попавший под действие заклинания, может тут же кинуть спасбросок 6+. В случае успеха у него восстанавливается одна разовая или перезаряжаемая способность по его выбору. Каждый враг, попавший под действие заклинания, получает урон, равный $1d10 \times$ значение кубика эскалации.

После получения врагами урона кинь кубик эскалации и замени его значение выпавшим числом.

Заклинание 7-го уровня: враги получают $2d6$ урона $\times$ значение кубика эскалации.

Заклинание 9-го уровня: враги получают $2d12$ урона $\times$ значение кубика эскалации.

Осколки магии (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом* или *далеко*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание, чёт: $1d6 +$ ХАР урона от чистой энергии; кинь спасбросок 16+. В случае успеха ты получаешь дополнительное стандартное действие на этот ход.

Попадание, нечет: 7 постоянного урона.

Промех, чёт: можешь телепортироваться в видимое тебе место *рядом* (свободное действие).

Заклинание 3-го уровня: попадание, чёт — $3d6$ урона; попадание, нечет — 10 постоянного урона.

Заклинание 5-го уровня: попадание, чёт — $5d6$ урона; попадание, нечет — 18 постоянного урона.

Заклинание 7-го уровня: попадание, чёт — $5d8$ урона; попадание, нечет — 28 постоянного урона.

Заклинание 9-го уровня: попадание, чёт — $7d10$ урона; попадание, нечет — 40 постоянного урона.

Финт авантюриста

Промех с нечетом наносит урон, равный твоему уровню.

Финт героя

Промех с нечетом наносит половину урона от чистой энергии, который нанесло бы попадание с чётотом.

Финт легенды

Промех с чётотом позволяет тебе в качестве свободного действия телепортироваться в видимое тебе место *далеко*.

Коронация (уровень 3+)

Ближнее заклинание

Разовое

Эффект: до конца боя, когда по тебе попадает *раненый* враг, можешь после его атаки ответить ему описанным ниже образом.

Атака: ХАР + уровень по МЗ.

Попадание: цель *в замешательстве* до конца своего следующего хода.

Финт героя

Раз за бой, когда по тебе промахивается *раненый* враг, может атаковать его в ответ описанным выше образом.

Финт легенды

Если при совершении ответной атаки выпал чёт, враг будет *в замешательстве* (отмена сброском 11+).

Гром и молнии (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d4 + ХАР урона от молнии, и другой случайный враг *рядом* получает столько же урона от грома.

Заклинание 3-го уровня: 2d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 3d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 9-го уровня: 5d8 урона.

Финт авантюриста

При промахе заклинание наносит урон, равный твоему уровню.

Финт героя

Категория урона этого заклинания увеличивается на одну ступень (например, с 3d6 до 3d8).

Финт героя

При промахе заклинание наносит половину урона.

Финальный рывок (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты и все твои союзники *рядом* восстанавливают хиты в объёме, равном количеству резервов, потраченных персонажем за день, $\times 1d6$. (Нет, исцеление, совершённое даром, не считается: важны только фактически потраченные ресурсы).

Заклинание 5-го уровня: $1d10 \times$ число резервов.

Заклинание 7-го уровня: $2d6 \times$ число резервов.

Заклинание 9-го уровня: $2d10 \times$ число резервов.

Святая искра (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: $1d8 +$ ХАР урона от позитивной энергии, и один союзник *рядом* получает 3 временных хита.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: $3d8$ урона, 5 временных хитов.

Заклинание 5-го уровня: $5d8$ урона, 8 временных хитов.

Заклинание 7-го уровня: $7d8$ урона, 10 временных хитов.

Заклинание 9-го уровня: $9d8$ урона, 15 временных хитов.

Финт авантюриста

При промахе один из твоих союзников *рядом* также получает временные хиты.

Финт героя

При промахе заклинание наносит половину урона.

Финт легенды

Цель заклинания может находиться *далеко*. Кроме того, категория урона заклинания увеличивается с $d8$ до $d10$.

Колокольный звон (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: ты и все союзники *рядом*, у которых не больше 10 хитов.

Эффект: цель может исцелиться за счёт резерва.

Заклинание 3-го уровня: у цели должно быть не более 20 хитов.

Заклинание 5-го уровня: у цели должно быть не более 40 хитов.

Заклинание 7-го уровня: у цели должно быть не более 60 хитов.

Заклинание 9-го уровня: у цели должно быть не более 100 хитов.

Финт авантюриста

Исцеляясь, одна из целей может кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Финт героя

Исцеление происходит даром, а не за счёт резерва.

Финт героя

У цели может быть на 50 хитов больше.

Кривая дорожка

Мучительный крик (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Особенность: сотворение этого заклинания лишает тебя (или союзника *рядом*, если он не против) 1d6 хитов.

Атака: ХАР + уровень по МЗ.

Попадание: 3d6 + ХАР психического урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 6d6 урона, 2d6 урона тебе или союзнику.

Заклинание 5-го уровня: 6d10 урона, 4d6 урона тебе или союзнику.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона, 6d6 урона тебе или союзнику.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона, 8d6 урона тебе или союзнику.

Финт авантюриста

При промахе заклинание наносит половину урона.

Финт героя

Тебе или союзнику заклинание наносит на одну кость меньше урона (так, 4d6 станет 3d6).

Финт легенды

При первом промахе этим заклинанием в каждом бою можешь пройти проверку попадания повторно, если на кубике эскалации 3+ и ты (или союзник) готов получить столько же урона, сколько получил в первый раз.

Нечистый дух (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: ты или союзник *рядом*; у цели должна быть положительная или конфликтная связь с одной из одиозных Икон.

Эффект: цель совершает по одному спасброску от каждого из действующих на неё эффектов, отменяемых спасброском. Затем она может исцелиться за счёт резерва союзника *рядом* (по выбору цели, даже если «донор» против).

Пагубное прикосновение (уровень 1+)

Ближнее заклинание

Бесконечное

Цель: один враг, вовлечённый с тобой в ближний бой.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d10 + ХАР урона от негативной энергии.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ты получаешь 5 временных хитов, если в ходе боя цель лишится всех хитов.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 3d10 урона, 8 временных хитов.

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона, 10 временных хитов.

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона, 15 временных хитов.

Заклинание 9-го уровня: 9d10 урона, 25 временных хитов.

Финт авантюриста

При промахе заклинание наносит половину урона.

Финт героя

Когда цель лишается всех хитов, ты можешь отказаться от получения временных хитов и, вместо этого, в качестве свободного действия нанести аналогичное количество урона от негативной энергии одному врагу *рядом*.

Финт легенды

Цель заклинания может находиться *рядом*.

Размен (уровень 7+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом* (но не нежить), который не играет в текущем сюжете ключевой роли или не имеет собственного имени.

Атака: ХАР + уровень по МЗ.

Попадание: заклинание отправляет цель... куда-то. Возможно, недалеко, так что вам придётся вскоре столкнуться снова. Или в какое-то весьма «интересное» местечко.

Замени цель на враждебную нежить в полных хитах (по выбору ведущего), чей уровень на один ниже, чем был у цели. Если цель была *большой* или обладала удвоенной силой, её «дублёр» должен быть таким же (как вариант, можно использовать двух существ *среднего* размера). То же справедливо для существа *огромного* размера и утроенной силы.

Хотя в итоге заклинание ослабляет врага не очень существенно, оно всё же позволяет тебе избежать неприятного столкновения, к которому ты, возможно, не был готов, и снизить при этом уровень противника на один. Недостаток очевиден: рано или поздно этот враг вернётся.

Промах: 7d10 + ХАР психического урона.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 + ХАР психического урона при промахе.

Финт героя

Заклинание можно использовать против группы статистов (всей, целиком). В случае попадания замени их на группу статистов-нежити, чей уровень на один ниже.

Финт легенды

При промахе заклинание не тратится.

Танец теней (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: два существа *рядом*, враги или союзники (в т.ч. ты).

Эффект: цели телепортируются и меняются местами. Враги при телепортации получают 1d6 урона, ты и твои союзники — нет.

Заклинание 3-го уровня: 2d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 2d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 3d12 урона.

Заклинание 9-го уровня: 4d12 урона.

Финт авантюриста

Раз в день можешь выбрать одну или несколько целей, которые находятся *далеко*.

Финт героя

Добавь к урону ещё одну кость того же размера, что и остальные (так, 2d10 станет 3d10).

Финт легенды

Можешь выбрать до трёх целей *рядом*.

Уход в тень (уровень 3+)

Ближнее заклинание

Раз за бой

Эффект: ты исчезаешь с поля боя. Пока ты находишься в тенях, тебя нельзя выбрать в качестве цели атак и эффектов. В начале своего следующего хода ты возвращаешься в бой *рядом* с местом, откуда исчез, и кидаешь d6, чтобы определить, какое преимущество получишь при выходе из тени.

1-4: исцеляешься за счёт резерва.

5+: наносишь удвоенный урон первой цели, по которой попадёшь заклинанием мага хаоса на этом ходу.

Финт героя

Увидев число, выпавшее на d6, можешь прибавить к нему +1.

Финт легенды

Если выпало 6+, при выходе из тени получаешь оба эффекта.

Закрученный луч (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ХАР + уровень по ФЗ.

Попадание, чёт: 1d6 + ХАР урона от огня.

Попадание, нечет: урон от молнии, равный половине урона от попадания с чётom; можешь ещё провести ещё одну атаку *лучом* по врагу, который не был целью заклинания на этом ходу.

Промых, чёт: 3 постоянного урона от кислоты.

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона, 6 постоянного урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона, 9 постоянного урона.

Заклинание 7-го уровня: 7d8 урона, 12 постоянного урона.

Заклинание 9-го уровня: 9d8 урона, 18 постоянного урона.

Финт авантюриста

Цель заклинания может находиться *далеко*.

Финт героя

Промых с нечетом наносит половину урона от попадания с чётom.

Финт легенды

Сложность первого спасброска от постоянного урона, наносимого этим заклинанием при промахе с чётom, повышается до 16+. Сложность последующих остаётся обычной: 11+.

Древняя чешуя (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: до конца боя, когда на кубике эскалации чёт, ты получаешь *полёт*. Когда нечет, можешь раз за ход сотворить *закрученный луч* в качестве быстрого действия.

Монах

Характеристики

Монах получает +2 к двум из трёх характеристик — *силе*, *ловкости* или *мудрости* — если не повышал их ранее за счёт расы.

Грани

Возможные карьеры: послушник храма, охранник горного святилища, бродячий цирковой акробат, речной проводник, убийца из секты паукопоклонников, истребитель туннельных паразитов, телохранитель, крестьянин, разводчик галлюциногенных грибов, сборщик дикого горного женьшеня, бродячий организатор турниров, борец за права монстров.

Снаряжение

На первом уровне у монаха есть один-два вида контактного оружия, смена одежды и, возможно, метательное оружие. Или вовсе ничего нет.

Стартовый капитал

25 золотых или 1d6 x 10 золотых.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	11	—
Лёгкие	11	—
Тяжёлые	12	-4
Щит	+1	-2

Контактное оружие

Как правило, оружие монаха — его руки и ноги, но если он обучен владению традиционным для своей школы оружием, то может им пользоваться. Если же он сражается любым другим оружием, то получают штраф к попаданию -2. Показатели такого оружия см. в таблице воина.

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал, сюрикен	1d4 (-2 к попаданию) самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 дротик	1d6 (-3 к попаданию) лёгкий арбалет	1d6 (-2 к попаданию) короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 (-4 к попаданию) тяжёлый арбалет	1d8 (-3 к попаданию) длинный лук

Развитие монаха

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Всего талантов	Формы (М)	Ци (М)	Бонус к хар-кам	Бонус к урону
1-й мультикласс	(Среднее 2х классов) x 3	Авантюрист 1	Авантюрист: 1 или 2 (всего 3)	Авантюрист: 2	0 + мдр	Не изм.	Мод. кар-ки
1-й	(6 + вын) x 3	Авантюрист: 1	Авантюрист: 3	Авантюрист: 2	1 + мдр	—	Мод. кар-ки
2-й	(6 + вын) x 4	Авантюрист: 2	Авантюрист: 3	Авантюрист: 2	2 + мдр	—	Мод. кар-ки
3-й	(6 + вын) x 5	Авантюрист: 3	Авантюрист: 3	Авантюрист: 3	2 + мдр	—	Мод. кар-ки
4-й	(6 + вын) x 6	Авантюрист: 4	Авантюрист: 3	Авантюрист: 3	2 + мдр	+1 к 3 хар-кам	Мод. кар-ки
5-й	(6 + вын) x 8	Авантюрист: 4 Герой: 1	Авантюрист: 3	Авантюрист: 3 Герой: 1	3 + мдр	—	Мод. хар-ки x 2
6-й	(6 + вын) x 10	Авантюрист: 4 Герой: 2	Авантюрист: 3 Герой: 1	Авантюрист: 3 Герой: 1	3 + мдр	—	Мод. хар-ки x 2
7-й	(6 + вын) x 12	Авантюрист: 4 Герой: 3	Авантюрист: 3 Герой: 1	Авантюрист: 2 Герой: 2	3 + мдр	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки x 2
8-й	(6 + вын) x 16	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 1	Авантюрист: 3 Герой: 1	Авантюрист: 2 Герой: 2 Легенда: 1	3 + мдр	—	Мод. хар-ки x 3
9-й	(6 + вын) x 20	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 2	Авантюрист: 3 Герой: 1 Легенда: 1	Авантюрист: 2 Герой: 2 Легенда: 1	3 + мдр	—	Мод. хар-ки x 3
10-й	(6 + вын) x 24	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 3	Авантюрист: 3 Герой: 1 Легенда: 1	Авантюрист: 2 Герой: 2 Легенда: 2	3 + мдр	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар. x 3

Буквой «М» отмечены столбцы, в которых мультиклассовый персонаж отстаёт на уровень.

Показатели

Инициатива, КБ, ФЗ, МЗ, хиты, размер резерва, количество финтов и талантов зависят от уровня.

Бонус к характеристике	+2 <i>силе, ловкости или мудрости</i> (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК+ уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	11 + УДАР из ВЫН/ЛВК/МДР + уровень
Физическая защита	11 + УДАР из СИЛ/ВЫН/ЛВК + уровень
Ментальная защита	11 + УДАР из ИНТ/МДР/ХАР+ уровень
Хиты	(7 + ВЫН) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d8 x уровень) + ВЫН
Грани	8 очков (максимум 5 очков на 1 грань)
Связи с Иконами	3 очка (4 на 5-м уровне, 5 на 8-м уровне)
Таланты	3 очка (см. таблицу развития)
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + СИЛ урона.

Промех: —

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урона.

Промех: —

Особенности класса

Монахи наносят особый урон, обозначаемый как тычок, удар или пинок, проводят атаки в определённой последовательности, основанной на *формах*, используя энергию *ци* и сражаются так, будто ведут бой парным оружием, даже когда дерутся голыми руками. Кроме того, они умеют пользоваться волшебными наручами.

ТЫЧОК, УДАР И ПИНОК

Как правило, даже то небольшое оружие, что вписывается в стиль боя монаха, нужно ему лишь для красоты: фактический урон наносит само его тело. Поэтому в описаниях большинства атак монаха используется особый формат записи урона вместо обычной строки ОРУЖИЕ.

- тычок наносит 1d6 урона за уровень.
- удар наносит 1d8 урона за уровень.
- пинок наносит 1d10 урона за уровень.

Монахи наносят обычный урон, только когда сражаются нетрадиционным для своей школы оружием или совершают базовые дистанционные атаки.

Когда монах сражается голыми руками (возможно, прикрытыми наручами) или традиционным оружием, он наносит урон в зависимости от используемой *формы*. Урон от его базовых атак измеряется в ТЫЧКАХ.

Если монах сражается волшебным оружием, то получает его бонусы к попаданию и урону, а также может пользоваться его свойствами.

Если попадание атаки монаха зависит от *ловкости*, то её урон определяется *силой*.

Формы

Форма состоит из трёх элементов: **открывающей атаки**, **промежуточной атаки** и **завершающей атаки**. Как правило, для использования каждого из этих элементов нужно совершить стандартное действие. Изучив форму, ты овладеваешь всеми тремя составляющими её элементами.

В бою формы используются в определённой последовательности. После проверки инициативы твоей первой атакой, совершаемой в качестве стандартного действия, должна быть открывающая атака. Второй может быть промежуточная атака любой известной тебе формы или другая открывающая атака (если хочешь начать новую серию атак).

После промежуточной атаки можно провести завершающую атаку любой известной тебе формы или же другую открывающую атаку (если хочешь начать новую серию атак). Ещё одну промежуточную атаку провести нельзя.

После завершающей атаки ты должен начать новую серию атак в качестве стандартного действия. Если по какой-то причине ты не атаковал в свой ход, то должен будешь начать серию атак заново (стандартное действие).

Попадание или промах не влияет на последовательность совершения атак. Ты можешь использовать элементы любой известной тебе формы, если проводишь атаки в правильной последовательности (открывающая, промежуточная, завершающая).

Использование каждого элемента формы даёт тебе бонус к КБ до конца твоего следующего хода: открывающая атака даёт +1 к КБ, промежуточная атака — +2 к КБ, завершающая атака — +3 к КБ. Между собой эти бонусы не складываются: учитывается только наивысший.

Ци

Ты получаешь количество единиц ци в день, равное 1 + модификатор твоей *мудрости*.

Ци можно тратить на то, чтобы изменить число, выпавшее у тебя на d20 при проведении атаки, а также на то, чтобы применить особые *техники ци*. Способности, использующие энергию ци, являются разовыми. Запас ци не восстанавливается после *передышки*.

Совершив атаку, ты можешь в качестве свободного действия потратить 1 единицу ци, чтобы увеличить или уменьшить результат броска на 1, если только не выпала чистая 1. Как правило, в свой ход ты можешь потратить только одну единицу ци, и ещё по одной в ход каждого другого существа.

Финт авантюриста

Ты получаешь на одну единицу ци в день больше.

Финт героя

Можешь тратить сколько угодно единиц ци за ход, но не больше одной единицы на одну атаку или одну технику ци.

Финт легенды

Придумай вместе с ведущим новую технику ци, которая связана с твоей уникальной особенностью или иными аспектами истории твоего персонажа. Если эта техника окажется слишком крутой по сравнению с остальными, ведущий вправе решить, что пользоваться ей можно не чаще одного раза в день.

Бой парным оружием

Поскольку тело монаха — его оружие, считай, что ты всегда сражаешься так, словно ведёшь бой парным оружием. Т.е. проводя атаку, ты можешь пройти проверку попадания повторно, если на d20 выпало 2, но результат второй проверки придётся принять.

Наручи как магические предметы

Наручи заменяют монахам волшебное оружие. Зачастую монахи полагаются именно на их помощь в бою. Наручи нельзя использовать вместе с магическим контактным оружием, даже если оно является традиционным для школы боя монаха.

Таланты ранга авантюристов

Выбери три таланта из списка ниже. На 6-м и 9-м уровнях можешь выбрать ещё по одному.

Каждый талант открывает тебе доступ к особой технике ци — тратить для этого финт не надо.

Тебе доступно несколько *смертельных секретов*, но использовать в бою ты можешь только один из них (какой именно — решай перед использованием).

Шквал ударов (Семь смертельных секретов)

В одном бою можно использовать только один из семи смертельных секретов.

Контактная атака

Бесконечная (раз в раунд), когда на кубике эскалации 3+

Быстрое действие

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона.

Промех: —

Финт авантюриста

Можешь использовать этот талант, когда на кубике эскалации 2+.

Финт героя

При промахе *шквал ударов* наносит урон, равный твоему уровню.

Финт легенды

Когда на кубике эскалации 4+, *шквал ударов* наносит удар + сил урона.

Техника ци

Тысяча ладоней: чтобы применить эту технику, ты должен быть вовлечён в ближний бой с несколькими врагами. После проведения *шквала ударов* можешь потратить 1 единицу ци, чтобы обрушить *шквал* на цель, которую ещё не атаковал им на этом ходу.

Приветственный кулак (Семь смертельных секретов)

В одном бою можно использовать только один из семи смертельных секретов.

Проводя контактную атаку по врагу в первый раз за бой, ты наносишь ему +1d8 урона. В случае со статистами учитывается первый атакованный враг из группы.

Монах 2-го уровня: +2d6 урона.

Монах 4-го уровня: +2d8 урона.

Монах 6-го уровня: +4d6 урона.

Монах 8-го уровня: +4d10 урона.

Монах 10-го уровня: +6d12 урона.

Финт авантюриста

Раз за бой, если ты промахнулся первой атакой по врагу, можешь использовать *приветственный кулак* против того же врага позже в этом бою.

Финт героя

Если ты успешно выходишь из ближнего боя с врагом, он получает урон, равный твоему уровню. Если ты *освобождаешься* от цели, урон она не получает: его наносит именно выход из ближнего боя.

Этот урон ты наносишь не в результате атаки, так что если ты ещё не атаковал этого врага, то можешь использовать против него *приветственный кулак*.

Финт легенды

Раз за бой, совершая атаку, подходящую под условия *приветственного кулака*, можешь пройти проверку попадания повторно.

Техника ци

Открытие врат смерти: нанося урон *приветственным кулаком*, можешь удвоить его, потратив 1 единицу ци (критический удар, как обычно, утраивает урон).

Мастер оружия (Семь смертельных секретов)

В одном бою можно использовать только один из семи смертельных секретов.

Если ты сражаешься традиционным для своей школы оружием, можешь раз за бой превратить промах в попадание, если на броске чёт.

Техника ци

Превосходная выучка: используя этот талант, ты можешь потратить 1 единицу ци, чтобы получить бонус к КБ, равный текущему значению кубика эскалации. Бонус сохраняется до конца боя или до тех пор, пока тебе не промажет атака, бьющая по КБ. Он увеличивается и уменьшается вместе со значением кубика эскалации.

Финт авантюриста

Превосходная выучка также даёт бонус к ФЗ. Он пропадает, если по тебе промажет атака, бьющая по КБ или ФЗ.

Финт героя

Когда ты проводишь атаку монаха, будучи вооружён традиционным оружием, и у тебя на броске 2, можешь не только пройти проверку попадания повторно (см. «Бой парным оружием» выше), но и получить при этом бонус, равный модификатору твоей *силы* или *мудрости*.

Финт легенды

Раз за бой можешь увеличить категорию урона завершающей атаки на одну ступень (например, с d10 до d12; d12 — это максимум).

Алмазная воля

Ты получаешь +2 к спасброскам, когда не *ранен*.

Кроме того, начатая серия твоих атак не прерывается, если ты не использовал в одном из раундов нужную форму. Например, если ты провёл открывающую атаку в прошлом раунде, но не использовал следующее стандартное действие для атаки по какой-либо причине (даже если был *потрясён* или лишился сознания), то всё равно можешь провести промежуточную атаку в качестве своего следующего стандартного действия.

Техника ци

Алмазная душа: если ты *ошеломлён*, *ослаблен* или *потрясён*, можешь потратить 1 единицу ци, чтобы тут же кинуть спасбросок 11+. В случае успеха указанный эффект прекращает своё действие, в случае провала — сохраняется.

Эта техника помогает справиться даже с эффектами, которые обычно нельзя отменить спасброском. Кроме того, в нарушение основных правил она тебе позволяет совершить свободное действие, чтобы потратить ци, когда ты *потрясён*.

Финт авантюриста

Можешь также использовать эту технику, будучи *стеснён* или в *замешательстве*.

Финт героя

Сложность спасброска, совершаемого при использовании этой техники, снижется до 6+.

Финт легенды

Можешь также использовать эту технику, чтобы кинуть спасбросок от необратимого эффекта (который не идёт в твой общий зачёт при провале).

Стрела небес

В отличие от остальных монахов, ты не получаешь штрафов к попаданию метательным оружием, а твоя базовая дистанционная атака наносит урон при промахе, равный твоему уровню.

Раз за бой, когда ты должен использовать одну из контактных атак в качестве элемента формы, можешь вместо этого провести дистанционную атаку по врагу *рядом*. Она нанесёт тычок, удар или пинок в зависимости от используемой формы, а не обычный урон от оружия.

Техника ци

Ветер с небес: можешь потратить 1 единицу ци, чтобы применить этот талант снова.

Финт авантюриста

Целью *небесной стрелы* может быть враг, находящийся *далеко*. Оружие, которое ты используешь при атаке, может давать штраф при поражении далёких целей, но в остальном атака проводится как обычно.

Финт героя

Можешь использовать этот талант дважды за бой.

Финт легенды

Проводя дистанционную атаку в ближнем бою, ты больше не провоцируешь свободных атак.

Лист на ветру

Раз за бой, используя действие движения, ты можешь совершить ещё одно действие движения в качестве свободного действия.

Кроме того, падая вплотную к дереву, стене или иному физическому объекту, ты не получаешь урон, если пролетаешь не более 30 футов за уровень. (Ты отталкиваешься от поверхности, хватаешься за неё — в общем, замедляешь своё падение).

Техника ци

Товарищ ветра: в свой ход ты можешь потратить 1 единицу ци, чтобы получить *полёт* до конца своего хода.

Финт авантюриста

Получаешь +3 к проверкам на выход из ближнего боя.

Финт героя

Став целью атаки, которая бьёт по нескольким существам, ты получаешь только половину урона от неё (как при попадании, так и при промахе).

Финт легенды

В конце любого хода, в который ты использовал эту технику, кинь спасбросок 11+. В случае успеха *полёт* сохраняется до конца твоего следующего хода. (Не стоит рассчитывать, что тебе удастся долго продержаться в воздухе подобным образом, хотя, в случае проблем, ты всегда можешь подлететь к стене и безопасно спуститься вдоль неё, как описано выше).

Потомок небес (он же Наследник феникса)

Можешь заменить встречающиеся в описаниях способностей монаха отсылки к *мудрости* на *харизму*. Кроме того, когда ты, будучи *ранен*, атакуешь, и на броске чёт, ты восстанавливаешь количество хитов, равное модификатору твоей *силы* или *мудрости* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Техника ци

Вспышка пламени: раз в день, будучи *ранен*, ты можешь потратить 1 единицу ци, чтобы исцелиться за счёт резерва. При этом ты получаешь половину хитов, которые должен был восстановить, а вторую половину в качестве урона от огня получает выбранный тобой враг, который вовлечён с тобой в ближний бой.

Финт авантюриста

Можешь использовать эту технику дважды в день.

Финт героя

Раз в день, кинув спасбросок от смерти, добавь +4 к результату броска в качестве бонуса.

Финт легенды

Умерев в первый раз с момента взятия этого финта, ты возрождаешься в одном из значимых для тебя мест (типа родного монастыря или святилища) через 1-4 дня, при условии, что тебя не успели воскресить как-то иначе. Это возрождение идёт в твой общий зачёт воскрешений.

Стиль кружащейся ивы

Когда по тебе попадает дистанционная или ближняя атака, бьющая по КБ, можешь кинуть спасбросок 11+. В случае успеха ты получаешь только половину урона от этой атаки.

Финт авантюриста

Можешь использовать этот талант против дистанционных и ближних атак по ФЗ.

Финт героя

Если на спасброске 18+, ты не получаешь урона вообще, и можешь перенаправить атаку на врага *рядом*: он получает четверть предназначавшегося тебе урона.

Финт легенды

Сложность спасброска снижается до 6+.

Техника ци

Ива сгибается: можешь потратить 1 единицу ци, чтобы превратить неудачный спасбросок от атаки в успешный.

Таланты ранга героев

На 6-м уровне ты получаешь ещё один талант монаха. Он может относиться как рангу авантюристов, так и к рангу героев.

Последователь тайного пламени

Взять этот талант, назови класс: волшебник, жрец или колдун. Каждый раз во время *отдыха* ты можешь выбрать и получить одно заклинание своего или более низкого уровня, не являющееся частью особенностей названного класса. Выбирать одно и то же заклинание несколько раз подряд нельзя.

Если заклинание бесконечное, ты можешь использовать его вместо промежуточной атаки. Если заклинание имеет ограничение по количеству применений (разовое, перезаряжаемое и т.д.), можешь использовать его вместо завершающей атаки. В качестве модификатора попадания и урона используй *мудрость*.

Если стиль боя или традиции школы твоего монаха предполагают, что ему больше подойдёт магия другого класса, обсуди это с ведущим. То же касается случаев, когда в ходе игры становится ясно, что пора сменить класс, у которого ты заимствуешь заклинания.

Техника ци

Накопление пламени: если у применяемого тобой заклинания *тайного пламени* есть финты ранга авантюристов или героев, можешь потратить 1 единицу ци, чтобы задействовать их. На 8-м уровне можешь задействовать финт легенды.

Невероятно трюк

Раз за бой в качестве быстрого действия можешь совершить головокружительный трюк, повторить который смог бы разве что плут-сорвиголова. Сам по себе трюк не является атакой, но может привести к ней.

Кидать кости при совершении *невероятного трюка* не надо, даже если в обычных условиях задуманное потребовало бы проверки навыков. Однако, если ты собираешься атаковать после выполнения трюка, проверку попадания пройти придётся.

Техника ци

Совершенно невероятный манёвр: можешь потратить 1 единицу ци, чтобы совершить ещё один *невероятный трюк* в этом бою.

Путь идеального воина

В одном бою за день можешь увеличить категорию урона тычка до d8, удара — до d10, а пинка — до d12.

Техника ци

Идеальное дыхание: раз в день, исцеляясь за счёт резерва, можешь потратить 1 единицу ци, чтобы исцелиться за счёт второго резерва. Второй резерв при этом не тратится.

Таланты ранга легенд

На 9-м уровне ты получаешь ещё один талант монаха. Он может относиться к любому рангу. У талантов ранга легенд нет техник ци, но есть финты.

Широкий шаг

Раз за бой, когда на кубике эскалации 1+, ты можешь телепортироваться в видимое тебе место *рядом* в качестве действия движения.

Финт легенды

Можешь телепортироваться в видимое тебе место *далеко*.

Чемпион трёх миров

Проводя завершающую атаку, кинь ещё один d20. Используй тот результат, который нравится.

Финт легенды

Раз за бой можешь кинуть ещё один d20, проводя промежуточную атаку.

Ход луны и солнца

Раз за уровень, медитируя во время *передышки*, ты можешь решить, что пора начаться новому дню. Ты и все согласные на это союзники могут кинуть спасбросок 16+. Каждый, кто преуспел в нём, восстанавливает заклинания, способности, хиты, ци и резервы, как будто для него начался новый день после *отдыха*. Единственное, что остаётся неизменным, это ваши связи с Иконами и результаты их проверок.

Финт легенды

Все, кто совершает спасбросок на восстановление способностей, получают бонус, равный модификатору твоей *силы* или *мудрости*.

Формы ранга авантюристов

Имей в виду, что хотя финты для форм этого круга приводятся после описания завершающей атаки, они не обязательно относятся к ней.

Когти пантеры

Открывающая атака (Пантера освобождается)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона, и ты можешь *освободиться* от цели.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Промежуточная атака (Кошка врезается в стаю гончих)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и каждый враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, получает 1d6 урона (2d6 на 5-м уровне, 4d6 на 8-м).

Промах, чёт: половина урона.

Промах, нечет: урон, равный твоему уровню.

Завершающая атака (Удар двумя лапами)

Контактная атака

Цель: до двух врагов.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ПИНОК + сил урона.

Промах, чёт: половина урона.

Промах, нечет: урон, равный твоему уровню.

Финт авантюриста (техника ци)

Возвращение хищницы: если ты промахнулся завершающей атакой по всем целям, можешь потратить 1 единицу ци, чтобы провести промежуточную атаку вместо открывающей в качестве следующего стандартного действия (т.е. начать следующую серию атак, пропустив открывающую).

Танец богомола

Открывающая атака (Скачок богомола)

Контактная атака

Особенность: если в начале своего хода ты не вовлечён в ближний бой, то можешь совершить перемещение в рамках стандартного действия, которым совершаешь эту атаку.

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ТЫЧОК + сил урона.

Промежуточная атака (Богомол бьёт лапой)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + сил урона; если цель *большая* и *огромная*, то ПИНОК + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ты можешь в качестве свободного действия совершить проверку на выход из ближнего боя после проведения этой атаки.

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Точный пинок богомола)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень +2 по КБ.

Попадание: пинок + сил урона.

Промех, чёт: до конца боя твой шанс нанести критический удар открывающей, промежуточной и завершающей атаками повышается на 1.

Промех, нечет: урон, равный твоему уровню.

Финт авантюриста (техника ци)

Танец продолжается: можешь потратить 1 единицу ци во время своего хода, чтобы в качестве свободного действия попытаться выйти из ближнего боя.

Надёжный защитник

Открывающая атака (Защитник дарует свободу)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона; один союзник, вовлечённый в ближний бой с целью, может *освободиться* от неё.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Промежуточная атака (Вольный конь встряхивает гривой)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: удар + сил урона; ты можешь либо совершить действие движения в качестве свободного действия, либо получить +4 к ФЗ до начала своего следующего хода.

Промех: половина урона.

Завершающая атака (Храмовый лев восстаёт)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: пинок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ты можешь *собраться с силами* в качестве свободного действия, если ещё не делал этого в этом бою.

Промех, чёт: половина урона.

Промех, нечет: урон, равный твоему уровню.

Финт авантюриста

Перехватывая врага, который перемещается к одному из твоих союзников с целью его атаковать, ты получаешь +3 ко всем защитам до конца этого хода (в т.ч. от атак этого врага).

Первозданный яд

Открывающая атака (Первый смертельный яд)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона; если в результате атаки цель *ранена*, она вдобавок получает 5 постоянного урона от яда.

Проммах: получаешь урон, равный своему уровню.

Промежуточная атака (Вторая верная отравка)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по ФЗ.

Попадание: УДАР + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ещё 5 постоянного урона от яда.

Проммах: получаешь урон, равный своему уровню.

Завершающая атака (Третий губительный урок)

Контактная атака

Цель: один враг, получающий постоянный урон.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ПИНОК + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель вдобавок получает 10 постоянного урона от яда; если у неё не более 45 хитов, она *стеснена* (спасбросок отменяет оба эффекта). Чем выше твой уровень, тем больше хитов может быть у цели.

Монах 3-го уровня: не более 72 хитов у цели.

Монах 5-го уровня: не более 108 хитов у цели.

Монах 7-го уровня: не более 180 хитов у цели.

Монах 9-го уровня: не более 300 хитов у цели.

Попадание, нечет: аналогично попаданию, и ещё 5 постоянного урона от яда.

Проммах: получаешь урон, равный своему уровню.

Финт авантюриста

Ты приобретаешь *устойчивость к яду* 14+.

Три хитрых обманщика

Открывающая атака (Лиса чувствует слабость)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона.

Промах, чёт: половина урона.

Промах, нечет: —.

Промежуточная атака (Обезьяна хлопает по плечу)

Контактная атака

Особенность: при проведении этой атаки ты можешь *освободиться* от одного врага в любой момент своего хода в качестве свободного действия.

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: удар + сил урона.

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Журавль призывает карпа)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: пинок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию; если до начала своего следующего хода ты становишься целью атаки врага, вовлечённого с тобой в ближний бой, можешь нанести этому врагу тычок + сил урона в качестве прерывающего действия.

Промах: половина урона.

Финт авантюриста (техника ци)

Возвращение подарка: когда у тебя выпадает 18+ на спасброске, можешь потратить 1 единицу ци, чтобы передать врагу, вовлечённому с тобой в ближний бой, тот эффект (включая постоянный урон), от которого ты только что спасся. Естественно, это не распространяется на спасброски от смерти и необратимых эффектов.

Путь благородного дракона

Открывающая атака (Бронзовый боец рассеивает армию)

Контактная атака

Цель: один враг.

Особенность: ты должен быть вовлечён в ближний бой с двумя врагами.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + СИЛ урона.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Промежуточная атака (Серебряный воин наступает)

Контактная атака

Цель: один враг, у которого больше хитов, чем у тебя.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание, чёт: УДАР + СИЛ урона, 10 постоянного урона от холода.

Попадание, нечет: УДАР + СИЛ урона, и один из твоих союзников может *освободиться* от цели.

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Генерал истребляет орду)

Контактная атака

Цель: до двух врагов; выбери одного для первой атаки и другого для второй.

Первая атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ПИНОК + СИЛ урона.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Вторая атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + СИЛ урона от огня.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Финт авантюриста (техника ци)

Воплощение дракона: когда твоя завершающая атака лишает всех хитов врага (но не статиста), можешь потратить 1 единицу ци, чтобы получить второе стандартное действие во время своего **следующего** хода: ты собираешься с силами, готовишься сеять хаос и т.д. Если ты по какой-либо причине решил не совершать это дополнительное действие, потраченная ци возвращается к тебе, но ты больше не можешь тратить ци в этом бою.

Формы ранга героев

Небесный гром

Открывающая атака (Луна в грозовом небе)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лvk + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона; каждый раз, когда враг атакует тебя до начала твоего следующего хода, он получает после этого урон от грома, равный твоему удвоенному уровню.

Промежуточная атака (Гром восстанавливает равновесие)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лvk + уровень по КБ.

Попадание: удар + сил урона, и ты можешь кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ты получаешь бонус к спасброску, равный модификатору твоей *мудрости*.

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Всё было предсказано)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лvk + уровень по ФЗ.

Попадание: пинок + сил урона от грома.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и один случайный враг рядом получает 10 постоянного урона от грома.

Попадание, нечет: аналогично попаданию, и после этой атаки твой шанс нанести критический удар повышается на 1 до конца боя.

Промах: половина урона.

Финт героя

Целью завершающей атаки этой формы может быть враг *рядом*.

Финт легенды

Если ты *ранен*, то восстанавливаешь 5d10 хитов каждый раз, когда проводишь завершающую атаку этой формы.

Личина железного воина

Открывающая атака (Без страха)

Контактная атака

Особенность: эту атаку можно провести, только если ты или кто-то из твоих союзников лишился всех хитов в этом бою.

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: удар + сил урона.

Промах: половина урона.

Промежуточная атака (Без жалости)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Особенность: +4 к попаданию, если атакуешь *раненого* врага.

Попадание: удар + сил урона.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Завершающая атака (Без пощады)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Особенность: +4 к попаданию, если атакуешь врага, получающего постоянный урон.

Попадание: пинок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ты приобретаешь *устойчивость к урону 16+* до начала своего следующего хода.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Финт героя

Ты также можешь провести открывающую атаку этой формы, если был *ранен* в этом бою.

Финт легенды

В одном бою за день твой шанс нанести критический удар повышается на 2 (кумулятивно), каждый раз, когда ты лишаешь всех хитов врага (но не статиста).

Восстающий феникс

Открывающая атака (Кулак восстающего феникса)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по ФЗ.

Попадание: тычок + сил урона от огня.

Промах, чёт: 5 постоянного урона от огня.

Промах, нечет: —.

Промежуточная атака (Превращение в столп огня)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по ФЗ.

Попадание: удар + сил урона от огня, и ты можешь в качестве свободного действия попытаться выйти из ближнего боя. Если тебе удаётся выйти из ближнего боя со всеми врагами, получаешь *полёт* до конца своего следующего хода.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Завершающая атака (Лишающий жизни пламенный кулак)

Контактная атака

Цель: один враг, чей уровень выше твоего.

Атака: ЛВК + уровень по ФЗ.

Попадание: удар + сил урона от огня.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ты можешь исцелиться за счёт резерва.

Попадание, нечет: аналогично попаданию, и ты можешь кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Промах, чёт: половина урона.

Промах, нечет: —.

Финт героя

Раз в день в качестве свободного действия удвой количество хитов, которые восстанавливаешь, исцеляясь за счёт резерва (не важно, чем было вызвано это исцеление).

Финт легенды

В одном бою за день в качестве свободного действия выбери себя или союзника *рядом*: до конца боя цель получает бонус к спасброскам от смерти, равный модификатору твоей *мудрости*.

Три злых дракона

Открывающая атака (Опаляющая тень)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона; если цель *ранена* в результате этой атаки, можешь либо *освободиться* от неё, либо нанести ей постоянный урон от кислоты, равный твоему уровню.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Промежуточная атака (Удар синей молнии)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание, чёт: удар + сил урона; один случайный враг *рядом* получает урон от молнии, равный твоему удвоенному уровню.

Попадание, нечет: удар + сил урона; ты получаешь *полёт* до конца своего следующего хода.

Промах: половина урона; один случайный враг *рядом* получает урон от молнии, равный твоему уровню.

Завершающая атака (Багровая ярость)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: пинок + сил урона, и ещё 1d6 урона от огня x значение кубика эскалации.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Финт героя

Раз за бой, когда ты находишься в *полёте*, и враг попадает по тебе атакой, бьющей по КБ или ФЗ, можешь в качестве свободного действия вынудить его пройти проверку попадания повторно.

Финт легенды

Раз в день, когда ты промахиваешься завершающей атакой по всем целям, можешь провести ещё одну завершающую атаку в качестве следующего стандартного действия.

Тигр во время грозы

Открывающая атака (Крадущийся тигр)

Контактная атака

Цель: один враг, который не вовлечён в ближний бой ни с кем из твоих союзников.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и ещё 2d6 постоянного урона от молнии.

Промах: и ты, и цель получаете урон, равный твоему уровню.

Промежуточная атака (Тигр чует кровь)

Контактная атака

Цель: один враг, который не вовлечён в ближний бой ни с кем из твоих союзников.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: удар + сил урона, и ты можешь *освободиться* от цели.

Попадание, чёт: аналогично попаданию; если в **конце** своего хода ты вовлечён в ближний бой с врагом, который не был целью этой атаки, то один враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, получает 10 урона (от последнего молниеносного удара).

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Полосатая молния рычит)

Контактная атака

Цель: один враг, который не вовлечён в ближний бой ни с кем из твоих союзников.

Атака: лвк + уровень по КБ.

Попадание: пинок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и каждый из 1d3 врагов *рядом* (кроме того, что был целью атаки) получает урон от молнии, равный твоему удвоенному уровню.

Промах: половина урона.

Финт героя (техника ци)

Сердце грозы: когда враг промахивается по тебе атакой, которая наносит урон холодом, молнией или громом, ты можешь потратить 1 единицу ци, чтобы исцелиться за счёт резерва.

Финт легенды

Ты приобретаешь *устойчивость 16+* к холоду, грому и молнии.

Формы ранга легенд

Дрожащая тень смерти

Открывающая атака (Воззвать к имени)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лвк + уровень по ФЗ.

Попадание: тычок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель получает постоянный урон от негативной энергии, равный её уровню.

Промах: ты получаешь 5 постоянного урона от негативной энергии.

Промежуточная атака (Потрясающий кулак)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + СИЛ урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию; если в результате атаки у цели остаётся не более 180 хитов, она *потрясена* до конца твоего следующего хода.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Завершающая атака (Призрак павшего короля)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ПИНОК + СИЛ урона, и ещё 15 постоянного урона от негативной энергии.

Попадание, чёт: аналогично попаданию; до конца своего следующего хода ты становишься бестелесным. В этом состоянии ты можешь проходить сквозь материальные преграды, но не можешь заканчивать свой ход внутри них, а также приобретаешь *полёт* и *устойчивость 16+* к урону любого типа.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Финт легенды (техника ци)

Дрожащая ладонь: раз в день, когда ты попадаешь по цели завершающей атакой, можешь потратить 1 единицу ци, чтобы создать между вами связь. До следующего *отдыха* ты можешь потратить 1 единицу ци и два быстрых действия подряд, чтобы нанести цели УДАР + МДР урона. Расстояние до цели роли не играет. Ты можешь наносить этот урон раз в раунд (тратя ци и быстрые действия) до тех пор, пока у тебя не закончится запас ци.

Пернатый змей

Открывающая атака (Кольца дарят милость)

Контактная атака

Цель: все враги, вовлечённые с тобой в ближний бой.

Атака: МДР + уровень по КБ.

Попадание: ТЫЧОК + МДР урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Промежуточная атака (Чешуя и когти, покрытые перьями)

Контактная атака

Всегда: проводя эту атаку, ты можешь либо *освободиться* от одного врага в любой момент своего хода (свободное действие), либо получить *полёт* до конца своего следующего хода.

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + сил урона.

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Отравленный плевок небес)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ПИНОК + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию; если в результате атаки у цели остаётся не более 180 хитов, она *стеснена* до конца твоего следующего хода. Если остаётся больше 180 хитов, цель вместо этого получает 20 постоянного урона от яда.

Промах: половина урона.

Финт легенды

Раз за бой в качестве быстрого действия можешь кинуть спасбросок 16+ от эффекта, отменяемого спасброском, действию которого ты подвергся в результате атаки врага. В случае успеха передай этот эффект врагу, вовлечённому с тобой в ближний бой.

Буйное цветение

Открывающая атака (Лепестки раскрываются)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ТЫЧОК + сил урона; если эта атака лишает врага (но не статиста) всех хитов, можешь провести завершающую атаку в качестве следующего стандартного действия.

Промежуточная атака (Кулак указывает путь к мудрости)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: УДАР + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и случайный союзник *рядом* может пройти проверку связей с Иконой по твоему выбору (из тех, что него есть), кинув **один** кубик. Результат броска можно использовать как направляющую проверку позже в ходе приключения. Преимущество, как обычно, даёт только пятёрка или шестёрка.

Промах: половина урона.

Завершающая атака (Лотос грезит о сущем)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: мДР + уровень по МЗ.

Попадание, чёт: пинок + мДР урона, и ты или союзник *рядом* получаете +2 к спасброскам до конца боя.

Попадание, нечет: пинок + мДР урона, и цель получает -2 к спасброскам до конца боя.

Промах: половина урона.

Финт легенды

Раз в день, когда ты проводишь завершающую атаку этой формы, союзник *рядом* может исцелиться даром и кинуть спасбросок от действующего на него эффекта, отменяемого спасброском.

Спиральный путь

Открывающая атака (Цикл начинается)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лВК + уровень по КБ.

Попадание: тычок + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и другой враг *рядом* получает урон от чистой энергии, равный половине урона от попадания.

Промежуточная атака (Спираль восхождения ширится)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лВК + уровень по КБ.

Попадание: удар + сил урона.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и значение кубика эскалации увеличивается на 1.

Промах: урон, равный твоему уровню.

Завершающая атака (Звезда помогает союзнику)

Контактная атака

Цель: один враг.

Атака: лВК + уровень по КБ.

Попадание: пинок + сил урона; ты можешь в качестве свободного действия телепортироваться к другому врагу *рядом* (вовлекая его в ближний бой) и провести по нему ударную атаку.

Промах (удар): цель получает урон, равный твоему уровню.

Промах: половина урона, и ты не можешь пользоваться этой формой до следующего боя.

Финт легенды

В одном бою за день выбери талант монаха, которого у тебя нет: в этом бою он у тебя будет.

Некромант

Характеристики

Некромант получает +2 к *интеллекту* или *харизме*, если не повышал их за счёт расы.

Грани

Возможные карьеры: несостоявшийся сельский священник, археолог, болотный барон, беглец из живого подземелья, подручный некроманта, слуга бездушного великана, бывшая мумия, исправившийся преступник, воскрешённый имперский герой, перегоревший волшебник.

Снаряжение

На первом уровне у некроманта есть несколько мантий тёмного цвета или походная одежда, кинжал, посох, пара ценных костей или погребальных урн, и прочие мелочи, обусловленные его *гранями*.

Стартовый капитал

25 золотых или 1d6 x 10 золотых.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	10	—
Лёгкие	10	—
Тяжёлые	11	-2
Щит	+1	-2

Контактное оружие

	Одноручное	Двуручное
Мелкое	1d4 кинжал	1d6 дубина, посох
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) булава, короткий меч	1d8 (-4 к попаданию) копье
Тяжёлое или воинское	1d8 (-5 к попаданию) длинный меч, боевой молот	1d10 (-6 к попаданию) двуручный меч

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал, сюрикен	1d4 самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) дротик	1d6 (-1 к попаданию) лёгкий арбалет	1d6 (-2 к попаданию) короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 (-4 к попаданию) тяжёлый арбалет	1d8 (-5 к попаданию) длинный лук

Развитие некроманта

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Ур. 1 (М)	Ур. 3 (М)	Ур. 5 (М)	Ур. 7 (М)	Ур. 9 (М)	Бонус к хар-кам	Бонус к урону
1-й мультикласс	(Среднее 2х классов) x 3	Авантюрист: 1	3	—	—	—	—	Не изменяется	Мод. хар-ки
1-й	(6 + ВЫН) x 3	Авантюрист: 1	4	—	—	—	—	—	Мод. хар-ки
2-й	(6 + ВЫН*) x 4	Авантюрист: 2	5	—	—	—	—	—	Мод. хар-ки
3-й	(6 + ВЫН) x 5	Авантюрист: 3	3	3	—	—	—	—	Мод. хар-ки
4-й	(6 + ВЫН) x 6	Авантюрист: 4	—	6	—	—	—	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки
5-й	(6 + ВЫН) x 8	Авантюрист: 4 Герой: 1	—	3	4	—	—	—	Мод. хар-ки x 2
6-й	(6 + ВЫН) x 10	Авантюрист: 4 Герой: 2	—	—	7	—	—	—	Мод. хар-ки x 2
7-й	(6 + ВЫН) x 12	Авантюрист: 4 Герой: 3	—	—	3	5	—	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки x 2
8-й	(6 + ВЫН) x 16	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 1	—	—	—	8	—	—	Мод. хар-ки x 3
9-й	(6 + ВЫН) x 20	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 2	—	—	—	3	6	—	Мод. хар-ки x 3
10-й	(6 + ВЫН) x 24	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 3	—	—	—	—	9	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки x 3

Примечание: хотя в таблице этого не указано, некромант получает 3 очка талантов. Их количество не растёт с уровнем.

Буквой «М» отмечены столбцы, в которых мультиклассовый персонаж отстаёт на уровень.

*Отрицательный модификатор *выносливости* не вычитается из твоих базовых хитов.

Показатели

Бонус к характеристике	+2 интеллекту или харизме (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК+ уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	10 + средний из ВЫН/ЛВК/МДР + уровень
Физическая защита	10 + средний из СИЛ/ВЫН/ЛВК + уровень
Ментальная защита	11 + средний из ИНТ/МДР/ХАР+ уровень
Хиты	(6 + ВЫН) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d6 x уровень) + ВЫН
Грани	8 очков (максимум 5 очков на 1 грань)
Связи с Иконами	3 очка (4 на 5-м уровне, 5 на 8-м уровне)
Таланты	3 очка
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: СИЛ + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + СИЛ урона.

Промех: —

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урона.

Промех: —

Особенности класса

Всем некромантам присущи следующие особенности.

Предметы силы

Жезлы и посохи помогают некромантам лучше творить магию.

Владыка смерти

У каждого некроманта должна быть конфликтная или отрицательная связь хотя бы на одно очко с Иконой, олицетворяющей силы смерти. Если твоя уникальная особенность подразумевает, что на тебя это требование не распространяется, обсуди это с ведущим.

Ритуальная магия

Некроманты могут использовать свои заклинания для проведения ритуалов (см. «Ритуалы» в главе «Ведение игры»).

Выбор заклинаний

Как и другие классы, владеющие магией, некроманты выбирают заклинания, которыми собираются пользоваться, заранее, во время *отдыха*.

Призыв существ

На твои заклинания призыва распространяются стандартные правила магии призыва (см. соответствующий раздел ниже). Описанные ниже финты позволяют усилить твои способности к призыванию.

Финт авантюриста

Призванные тобой существа могут пользоваться кубиком эскалации.

Финт героя

Если ты призываешь статистов, увеличь их количество на 1.

Финт легенды

Когда призванное тобой существо (но не статист) в первый раз за бой лишается всех хитов, кинь спасбросок 11+. При успехе призванное существо не умирает, а остаётся в бою с 10 хитами.

Угасающий

Все некроманты хрупкие, костлявые, иссохшие, тощие, хилые, измождённые, бледные как смерть, зависимые от таинственных субстанций или полумёртвые создания. И это не просто эпитеты, это факт: если модификатор твоей *выносливости* больше нуля, он будет выступать в качестве штрафа к проверкам попадания, когда ты атакуешь заклинаниями. Зато ты умираешь только после пятого неудачного спасброска от смерти или необратимого эффекта.

Финт авантюриста

Если модификатор твоей *выносливости* меньше нуля, ты получаешь +1 к проверкам попадания заклинаниями некроманта.

Финт героя

Ты умираешь, только когда твои текущие хиты достигнут отрицательного значения, равного половине от максимума твоих хитов.

Финт легенды

В одном бою за день твои спасброски от смерти считаются успешными при выпадении 11+ вместо 16+.

Таланты

Выбери три таланта из числа представленных ниже.

Бурные монологи

Если ты тратишь все свои действия (быстрое, стандартное и действие движения) на то, чтобы сотворить разовое заклинание, которое обычно требует только стандартного действия, и при этом высокопарно вещаешь, маниакально смеёшься или с жаром одержимого собственным величием человека описываешь грандиозность своих планов и жалкие попытки сопротивления твоих врагов, это заклинание становится перезаряжаемым (18+, после боя). Кроме того, можешь придумать некий сопровождающий его спецэффект (особенно если это хотя бы отчасти оправдано игровыми событиями), который даст тебе небольшое преимущество по выбору ведущего или твоему собственному (но с согласия ведущего).

Финт авантюриста

Используя этот талант, ты получаешь временные хиты в размере 1d6 + уровень + модификатор твоей *харизмы* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Сложность перезарядки прочитанного в стиле монолога заклинания снижается до 16+.

Финт легенды

Раз в день, используя этот талант, ты стать звездой сцены. При этом ты исцеляешься даром и похищаешь кубик эскалации. До конца твоего следующего хода ты будешь единственным среди персонажей игроков и ведущего, кто может им пользоваться, и для тебя его значение будет равно 8. В конце своего следующего хода верни кубик эскалации на стол и увеличь его значение на один.

Мёртвый волшебник

Ты получаешь возможность творить *чары* (что является особенностью класса волшебника). Твои чары действуют аналогично чарам волшебника за исключением следующих моментов:

- Ты не можешь пользоваться *починкой*.
- Сотворённый тобой *свет* испускает бледное сияние или имеет тёмный ореол. Можешь даже переименовать его в *тёмный свет*.

Финт авантюриста

Можешь взять одно заклинание волшебника вместо своего заклинания того же уровня. Во время *отдыха* можешь обменять его на другое известное тебе заклинание.

Финт героя

Вдобавок к обычным заклинаниям некроманта ты получаешь заклинание волшебника, уровень которого должен быть хотя бы на два ниже твоего. Во время *отдыха* можешь обменять его на другое известное тебе заклинание.

Финт легенды

Получаешь второе заклинание волшебника, уровень которого не должен превышать твой. Во время *отдыха* можешь обменять его на другое известное тебе заклинание.

Служитель смерти

У если у тебя есть преимущество, приобретённое ранее на этой же встрече при проверке связей с Иконами, можешь использовать его, чтобы получить нужную тебе информацию от духов существ, недавно (или же давно) умерших в этом месте. Если преимущество было с осложнением (5 на броске), духи могут сообщить о тебе врагам или как-то иначе втянут тебя в неприятности.

Спиритический сеанс. Аналогичным образом ты можешь раз в день вне боя провести короткий ритуал (1-2 минуты), чтобы призвать духа умершего, который связан со случайной Иконой (кроме той, что олицетворяет силы смерти в вашей игре). Дух ответит тебе и охотно сообщит нужную информацию. Или неохотно, если его Икона-покровитель считает тебя своим врагом или ты имеешь отрицательную связь с ней.

Духи не всегда говорят правду или вообще знают, о чём говорят. Поэтому, когда ты проводишь *спиритический сеанс*, ведущий в тайне бросает d20 до начала разговора. Если выпадет 3+, дух знает, о чём говорит. Если 1-2, его знания неверны, устарели или намерено искажены.

На 5-м уровне ты можешь проводить два *сеанса* в день, на 8-м — три.

Финт авантюриста

Во время *отдыха* можешь переместить одно имеющееся очко связи от Иконы, которая настроена к миру позитивно или негативно, к другой Иконе. Если причина таких изменений не вытекает очевидным образом из игровых событий, расскажи, что вызвало это изменение. Если у тебя тебя уже есть связь с этой другой Иконой, её тип не изменяется. Если связи нет, укажи, какой она будет: положительной, отрицательной или конфликтной.

Финт героя

Вдобавок к обычным заклинаниям некроманта ты получаешь заклинание жрец, уровень которого должен быть хотя бы на два ниже твоего. Во время *отдыха* можешь обменять его на другое известное тебе заклинание. Кроме того, можешь заменить встречающиеся в его описании отсылки к *мудрости* на *интеллект*.

Финт легенды

Получаешь финт самого низкого ранга, связанный с выбранным заклинанием жреца.

Похоронный звон

В качестве быстрого действия ты можешь лишить всех хитов врага *рядом*, если у него их осталось не больше 5. При этом ты восстанавливаешь 1d6 хитов.

Использовать *похоронный звон* против статиста можно только в том случае, если он последний выживший из группы, у которой осталось не больше 5 хитов.

Заклинание 3-го уровня: не более 10 хитов у врага; ты восстанавливаешь 1d10 хитов.

Заклинание 5-го уровня: не более 15 хитов у врага; ты восстанавливаешь 2d8 хитов.

Заклинание 7-го уровня: не более 20 хитов у врага; ты восстанавливаешь 4d6 хитов.

Заклинание 9-го уровня: не более 25 хитов у врага; ты восстанавливаешь 4d8 хитов.

Финт авантюриста

Когда ты используешь этот талант, он может восстановить хиты не тебе, а одному находящемуся в сознании союзнику *рядом*.

Финт героя

Похоронный звон восстанавливает вдвое больше хитов, чем раньше.

Финт легенды

Используя этот талант против врага (но не статиста), ты можешь отказаться от восстановления хитов, чтобы вместо этого увеличить значение кубика эскалации на 1.

Сложные отношения

Проходя проверку связей с Иконами, считай первую выпавшую шестёрку за пятёрку.

Кроме того, ты получаешь дополнительное заклинание некроманта максимально доступного тебе уровня. Так, если ты некромант 4-го уровня, то заклинание будет 3-го уровня, а если ты некромант 5-го уровня, то и заклинание будет 5-го уровня.

Финт героя

Считай за пятёрки все шестёрки, выпавшие при проверке связей с Иконами. Ты получаешь ещё одно заклинание некроманта, но его уровень должен быть на два ниже твоего.

Избавитель

Когда призванная тобой нежить теряет все хиты, она освобождается от службы своему истинному хозяину. При этом перед гибелью она наносит урон позитивной энергией всем врагам, вовлечённым с ней в ближний бой.

Статисты наносят урон, равный модификатору твоей *харизмы* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается). Все остальные наносят урон, равный модификатору твоей *харизмы* $\times 1d4$ (1d8 на 5-м уровне, 2d6 на 8-м)

Учти: взяв этот талант, ты почти гарантированно лишаешь себя возможности завязать положительные отношения с Иконами, олицетворяющими силы смерти в вашей игре.

Финт авантюриста

Когда призванная тобой нежить атакует в первый раз за бой, она получает бонус к попаданию, равный модификатору твоей *харизмы*.

Финт героя

Когда призванная тобой нежить лишается всех хитов, она не наносит урон позитивной энергией врагам, вовлечённым с ней в ближний бой. Вместо этого ты восстанавливаешь хиты в том же объёме, в каком она должна была нанести урон.

Финт легенды

Ты можешь дважды заучить одно и то же заклинание, призывающее нежить.

Скелет-слуга

У тебя есть слуга-скелет того же уровня, что и ты. Он прислуживает тебе, сражается за тебя в бою, а когда ему приходит естественный или насильственный конец, ты заводишь нового. Этот слуга не считается призванным существом, поэтому соответствующие правила на него не распространяются.

В бою скелет-слуга может использовать стандартное действие, действие движения и (если нужно) быстрое действие, а его инициатива равна твоей. Когда именно он ходит — до или после тебя — решай сам.

Атака и урон, указанные ниже, относятся к контактным атакам слуги-скелета. Слуга не может восстанавливать хиты, а когда лишается последних, считай, что он уничтожен. Во время *передышки* ты можешь создать нового слугу или восстановить старого.

Слуга, ур. 1	Слуга, ур. 2	Слуга, ур. 3	Слуга, ур. 4	Слуга, ур. 5
Атака +6 по КБ	Атака +7 по КБ	Атака +9 по КБ	Атака +10 по КБ	Атака +11 по КБ
Урон d6	Урон d8	Урон d12	Урон 2d6	Урон 2d8
КБ 17	КБ 18	КБ 19	КБ 21	КБ 22
ФЗ 15	ФЗ 16	ФЗ 17	ФЗ 19	ФЗ 20
МЗ 11	МЗ 12	МЗ 13	МЗ 15	МЗ 16
Хиты 14	Хиты 18	Хиты 22	Хиты 27	Хиты 36

Слуга, ур. 6	Слуга, ур. 7	Слуга, ур. 8	Слуга, ур. 9	Слуга, ур. 10
Атака +13 по КБ	Атака +14 по КБ	Атака +15 по КБ	Атака +17 по КБ	Атака +18 по КБ
Урон 3d6	Урон 3d8	Урон 4d6	Урон 4d8	Урон 5d6
КБ 23	КБ 25	КБ 26	КБ 27	КБ 28
ФЗ 21	ФЗ 23	ФЗ 24	ФЗ 25	ФЗ 26
МЗ 17	МЗ 19	МЗ 20	МЗ 21	МЗ 22
Хиты 45	Хиты 54	Хиты 72	Хиты 90	Хиты 108

Финты скелета-слуги

Эти финты не связаны жёсткой последовательностью: в отличие от остальных, их можно брать не строго один за другим, а в любом порядке, если ты уже достиг нужного ранга.

Финты ранга авантюристов

- Слуга может использовать кубик эскалации в качестве бонуса к попаданию.
- Когда враг пытается выйти из ближнего боя со слугой, он получает штраф к проверке, равный значению кубика эскалации.
- В качестве быстрого действия ты можешь поджечь (или потушить) своего слугу. Категория урона горящего слуги повышается на одну ступень, а его контактные атаки наносят урон огнём, но и сам он получает урон, равный твоему уровню, когда у него на атаке выпадает нечет.

Финты ранга героев

- Слуга наносит на одну кость урона больше (например, 4d6 вместо 3d6).
- Добавь удвоенный модификатор своей *харизмы* к базовым хитам слуги (на 8-м уровне модификатор утраивается).

Финты ранга легенд

- Слуга наносит на одну кость урона больше (например, 4d6 вместо 3d6; если взял аналогичный финт героя, урон в сумме увеличивается на две кости).
- Слуга получает +2 ко всем защита.

Полумёртвый

Отчасти ты уже мёртв. Тебе не нужно есть, спать или дышать. Ты не захлебнёшься в воде или иной обычной жидкости, хотя газ магического происхождения будет для тебя опасен.

Когда ты становишься целью заклинания или эффекта, действующего на нежить, можешь решить сам, считаешься ли ты в этом случае нежитью или нет. К примеру, когда призванный тобой голодный гуль наносит врагу *удар когтями*, тебе выгодно считаться нежитью, так как в этом случае враг будет *уязвим* для твоих атак.

Кроме того, когда ты умираешь впервые за уровень, кинь спасбросок 11+ и добавь модификатор своей *харизмы*. В случае успеха ты не умираешь, а исцеляешься даром. Если смерть была вызвана необратимым эффектом, считай, что от него ты тоже избавился.

Финт авантюриста

Ты приобретаешь *устойчивость к яду 16+* и *устойчивость к негативной энергии 16+*.

Финт героя

Заклинания *личина зомби*, *личина гуля*, *личина призрака* и *личина вампира* считаются перезаряжаемыми (16+, после боя), хотя заучиваешь ты их как разовые.

Финт легенды

Никакая нежить не может напасть на тебя (если только она не действует по прямому приказу Иконы, олицетворяющей силы смерти), пока ты сам не атакуешь её оружием или магией.

Заклинания 1-го уровня

Жизнеотвод

Дистанционное заклинание

Раз за бой

Цель №1: одно случайное существо *рядом*, но не цель №2.

Цель №2: один союзник *рядом*.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ (только по цели №1).

Попадание по врагу: 2d6 + ИНТ урона от негативной энергии; цель №2 может исцелиться за счёт резерва.

Попадание по союзнику: 5 урона от негативной энергии; цель №2 может исцелиться за счёт резерва.

Промех: заклинание не тратится.

Заклинание 3-го уровня: 5d6 урона врагу, 10 урона союзнику

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона врагу, 15 урона союзнику

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона врагу, 20 урона союзнику

Заклинание 9-го уровня: 10d12 урона врагу, 30 урона союзнику

Финт авантюриста

Можешь использовать это заклинание дважды за бой.

Финт героя

Раненый союзник не может стать целью №1.

Финт легенды

При промехе заклинание наносит половину урона цели №1, на цель №2 эффекта не оказывает.

Отходная

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: враг *рядом*, у которого меньше всего хитов (видеть не обязательно; если таких врагов несколько, выбери сам).

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 1d10 + ИНТ урона от негативной энергии.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона.

Финт авантюриста

Можешь игнорировать статистов при выборе цели.

Финт героя

При промахе заклинание наносит урон, равный твоему уровню.

Финт легенды

Когда на кубике эскалации 4+, *отходная* действует на двух врагов *рядом*, у которых меньше всего хитов.

Подчинение нежити

Дистанционное заклинание

Раз за бой

Цель: одна нежить *рядом*, у которой не более 64 хитов.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: цель *в замешательстве* (отмена спасброском 16+).

Заклинание 3-го уровня: у цели должно быть не более 96 хитов.

Заклинание 5-го уровня: у цели должно быть не более 160 хитов.

Заклинание 7-го уровня: у цели должно быть не более 266 хитов.

Заклинание 9-го уровня: у цели должно быть не более 460 хитов.

Финт авантюриста

При промахе заклинание не тратится.

Финт героя

По твоему велению цель, находящаяся в *подчинении*, перестаёт атаковать, становится покладистой, отвечает на короткие вопросы, если возможно, и следует советам, которые не приводят к получению или нанесению урона. По сути, цель становится твоим другом, который слегка озадачен тем, почему другие твои друзья бьют её, когда она старается помочь.

Финт легенды

Цель может пользоваться кубиком эскалации, пока находится у тебя в *подчинении*.

Рука мертвеца

Дистанционное заклинание

Бесконечное

Цель: одно существо *рядом*.

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание: 1d4 + ИНТ постоянного урона от негативной энергии.

Особенность: цель может использовать стандартное действие, чтобы в свой ход атаковать созданную этим заклинанием костяную конечность или призрачную руку, которая её лупит. При этом она перестаёт получать постоянный урон в конце своего хода, а ты не можешь призвать новую *руку мертвеца* до конца своего следующего хода.

Прوماх: урона, равный твоему уровню.

Заклинание 3-го уровня: 2d8 урона

Заклинание 5-го уровня: 4d6 урона

Заклинание 7-го уровня: 6d6 урона

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона

Финт авантюриста

Когда цель совершает стандартное действие, чтобы избавиться от *руки*, она получает урон от негативной энергии, равный твоему уровню.

Финт героя

Если при сотворении этого заклинания у тебя на броске выпал чёт, цель сможет избавиться от *руки* (и постоянного урона), только совершив успешный спасбросок 16+.

Финт легенды

Заклинание может бить не только по ФЗ цели, но и по её МЗ.

Призвать нежить (уровень 1+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь группу из 1d3 + 1 *хрупких скелетов* согласно правилам призыва существ. Они сражаются за тебя до конца боя или до потери всех хитов, смотря что случится раньше.

Чем выше уровень этого заклинания, тем более сильных статистов оно призывает. Показатели призванных существ приведены ниже.

Заклинание 3-го уровня: 1d3 + 1 *прогневших зомби*

Заклинание 5-го уровня: 1d3 + 1 *голодных гулей*.

Заклинание 7-го уровня: 1d3 + 1 *бесхозных вампирских отродий*.

Заклинание 9-го уровня: 1d3 + 1 *воинов-скелетов*.

Финт героя

Ты призываешь 1d4 + 1 существ вместо 1d3 + 1.

Финт легенды

Если какие-то из призванных существ доживут до конца боя, можешь оставить их при себе до следующего сражения. Если, конечно, кто-нибудь из вашего отряда (или из местных жителей) не прибьёт их раньше.

Хрупкий скелет

Средний	Инициатива: +6	КБ	16
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	14
Нежить		МЗ	10
Уровень 1	Меч + 6 по КБ — 3 урона.	Хиты	6
Устойчивость к урону 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.			

Прогнивший зомби

Средний	Инициатива: +2	КБ	18
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	16
Нежить		МЗ	12
Уровень 3	Гниющий кулак +7 по КБ — 5 урона. 16+: как зомби, так и цель получают 1d6 урона!	Хиты	16
Попадание в голову: критический удар наносит прогнившему зомби не удвоенный, а утроенный урон.			

Голодный гуль

Средний	Инициатива: +8	КБ	20
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	18
Нежить		МЗ	14
Уровень 5	Удар когтями +10 по КБ — 7 урона. 16+: цель становится уязвима (шанс нанести ей критический удар повышается на 2) для атак нежити до конца следующего хода гуля.	Хиты	18
Взять сполна: удар когтями наносит +5 урона уязвимым целям.			

Бесхозное вампирское отродье

Средний	Инициатива: +11	КБ	22
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	19
Нежить		МЗ	17
Уровень 7	Коготь +11 по КБ — 14 урона. Попадание, чёт: вампирское отродье может в качестве свободного действия нанести цели укус клыками.	Хиты	24
[по условию] Клыки +15 по КБ — 7 урона; если цель — человекоподобное существо, она ослаблена (-4 к попаданию и защитах) до конца следующего хода вампирского отродья.			

Воин-скелет

Средний Статист Нежить Уровень 9	Инициатива: +15	КБ	26
	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	20
		МЗ	22
		Хиты	25
	Короткий меч +15 по КБ — 28 урона. <i>16+:</i> каждый из участвующих в бою воинов-скелетов получает +1d4 к инициативе. <i>Промах, чёт:</i> 10 урона. Д: Пилум +13 по КБ — 24 урона. <i>Давление:</i> воин-скелет наносит +1d10 урона врагам с более низкой инициативой. <i>Устойчивость к урону 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.		

Ужас

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: одно существо *рядом*, у которого не более 50 хитов.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: в этот ход цель должна потратить все свои действия, чтобы убраться подальше от поля битвы, выходя из ближнего боя со своими противниками при необходимости (отмена спасброском 16+). Если цели не удаётся выйти из ближнего боя, потратив все свои действия, её перемещение не провоцирует свободных атак. Действие заклинания также прерывается, если ты или твои союзники атакуют цель.

Промах: 1d10 + ИНТ психического урона.

Заклинание 3-го уровня: не более 70 хитов у цели; 4d6 урона при промахе.

Заклинание 5-го уровня: не более 100 хитов у цели; 6d6 урона при промахе.

Заклинание 7-го уровня: не более 180 хитов у цели; 6d10 урона при промахе.

Заклинание 9-го уровня: не более 300 хитов у цели; 8d10 урона при промахе.

Финт авантюриста

Можешь снова использовать это заклинание после боя, если промахнулся им.

Финт героя

У цели может быть на 50 хитов больше.

Финт легенды

За каждый проваленный спасбросок от ужаса цель получает урон, который заклинание наносит при промахе.

Призрачный взрыв

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание: 4d6 + ИНТ урона от негативной энергии.

Первый промах: половина урона, и ты можешь снова атаковать этим заклинанием врага, который ещё не был его целью на этом ходу.

Второй промах: половина урона; полный урон, если на кубике эскалации 1+, и ты решаешь понизить его значение на 1.

Заклинание 3-го уровня: 4d10 урона.

Заклинание 5-го уровня: 7d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Финт авантюриста

Целью заклинания могут быть враги, находящиеся *далеко*.

Финт героя

Категория урона заклинания увеличивается до d12.

Финт легенды

Целью заклинания могут быть два врага *рядом*, но атаковать им одну и ту же цель дважды всё равно нельзя.

Личина зомби

Дистанционное заклинание

Разовое

Особенность: это заклинание можно использовать только вне боя; его сотворение занимает 2d4 раунда.

Цель: ты или не противящийся союзник *рядом*.

Эффект: до конца следующего боя цель получает 30 временных хитов, а также -5 к проверкам инициативы и навыков с привлечением *харизмы* или *ловкости* (исключая проверки попадания), а также к проверкам на выход из ближнего боя.

Заклинание 3-го уровня: 50 временных хитов.

Заклинание 5-го уровня: 80 временных хитов.

Заклинание 7-го уровня: 130 временных хитов.

Заклинание 9-го уровня: 210 временных хитов.

Заклинания 3-го уровня

Ожившие кости

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один статист *рядом* (и, следовательно, вся его группа).

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание: 4d12 + ИНТ урона от негативной энергии; каждая цель, которая лишилась всех хитов в результате этой атаки, до конца боя становится послушным тебе *свежим скелетом*.

Промех: половина урона; каждая цель, которая лишилась всех хитов в результате этой атаки, до конца боя становится послушным тебе *свежим скелетом*.

Заклинание 5-го уровня: 7d12 урона.

Заклинание 7-го уровня: 2d6 x 10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d10 x 10 урона.

Особенность: неважно, из каких существ ты создал свежих скелетов — их показатели будут зависеть только от уровня использованного заклинания.

Свежие скелеты ходят сразу после тебя. Учти, что скелеты, созданные этим заклинанием, не считаются призванными существами.

Свежий скелет (уровень 3)

Средний	Инициатива: +8	КБ	18
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	16
Нежить		МЗ	12
Уровень 3	Меч, топор или что у него там +8 по КБ — 5 урона.	Хиты	11
	<i>Устойчивость к урону 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.		

Свежий скелет (уровень 5)

Средний	Инициатива: +10	КБ	20
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	18
Нежить		МЗ	14
Уровень 5	Меч, топор или что у него там +10 по КБ — 8 урона.	Хиты	18
	<i>Устойчивость к урону 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.		

Свежий скелет (уровень 7)

Средний	Инициатива: +12	КБ	22
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	20
Нежить		МЗ	16
Уровень 7	Меч, топор или что у него там +12 по КБ — 16 урона.	Хиты	27
	<i>Устойчивость к урону 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.		

Свежий скелет (уровень 9)

Средний	Инициатива: +14	КБ	24
Статист	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	22
Нежить		МЗ	18
Уровень 9	Меч, топор или что у него там +14 по КБ — 28 урона. Устойчивость к урону 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.	Хиты	44

Круг смерти

Дистанционное заклинание

Разовое

Особенность: это заклинание можно использовать, только когда на кубике эскалации 3+.

Цель: все существа *рядом* (и союзники, и враги).

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание по врагу: 5d12 + ИНТ урона от негативной энергии.

Попадание по союзнику: 1d6 урона от негативной энергии.

Промех по врагу: половина урона.

Промех по союзнику: тебе достаётся половина урона, который получил бы союзник при попадании.

Заклинание 5-го уровня: 8d12 урона врагу, 2d6 урона союзнику.

Заклинание 7-го уровня: 2d8 x 10 урона врагу, 3d8 урона союзнику.

Заклинание 9-го уровня: 4d6 x 10 урона врагу, 3d10 урона союзнику.

Личина гуля

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: ты или не противящийся союзник *рядом*.

Эффект: до конца боя цель получает +4 попаданию контактными атаками. Кроме того, враги, вовлечённые с ней в ближний бой, *уязвимы* для её контактных атак. Однако цель получает только половину хитов от исцеляющих эффектов независимо от источника их происхождения.

Заклинание 5-го уровня: цель также получает +4 к инициативе, проверкам *ловкости* и проверкам на выход из ближнего боя.

Заклинание 7-го уровня: враги, вовлечённые в ближний бой с целью, *уязвимы* для всех атак.

Заклинание 9-го уровня: цель проходит проверку связей с Иконой, олицетворяющей силы смерти, кидая **один** кубик (тип связи может быть положительным или отрицательным по выбору цели).

Щит негативной энергии

Ближнее заклинание

Разовое

Цель: ты.

Атака: до конца боя, когда враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, атакует тебя и на броске нечет, он получает 6d6 + ИНТ урона от негативной энергии.

Заклинание 5-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 10d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Ослабляющий луч

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*, у которого не более 96 хитов.

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание: 4d12 + ИНТ урона от негативной энергии, и цель *ослаблена* (отмена спасброском 11+).

Промах: половина урона.

Заклинание 5-го уровня: 7d12 урона.

Заклинание 7-го уровня: 2d6 x 10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d10 x 10 урона.

Финт авантюриста

У цели может быть сколько угодно хитов, если на кубике эскалации 3+.

Финт героя

Сложность спасброска от *слабости* повышается до 16+.

Финт легенды

При промахе цель вдобавок *ошеломлена* (отмена спасброском 11+).

Разговор с мёртвым

Дистанционное заклинание

Особенность: ты можешь использовать это заклинание 1d3 раз в день (определяется во время *отдыха*). Перерыв после использования заклинания должен составлять 1d6 часов.

Цель: труп, которого ты касаешься. Цель должна быть мертва не более суток. Убитое существо, которое стало нежитью больше суток назад, не является подходящей целью.

Эффект: ты можешь задать трупам несколько вопросов, на которые он способен ответить только «да» или «нет». Дух умершего (а может, остатки его сознания) постарается дать честный ответ*, исходя из знаний, которыми располагал на момент смерти. Трудностей с пониманием речи трупа у тебя не возникнет — магия заклинания позаботится об этом.

Первый вопрос можно задать даром. Второй потребует проверки навыка некромантии (СЛ 15; если труп настроен дружелюбно, используй *интеллект*, иначе — *харизму*). Последующие вопросы увеличивают сложность проверки на 5. Если используешь заклинание в бою, каждый вопрос-ответ занимают один раунд.

Примечание: как и в случае со *спиритическим сеансом*, всегда есть 10% вероятность, что дух может соврать. Ведущий втайне кидает d20 до начала разговора: результат 3+ означает честный ответ, 1-2 — ложь с претензией на правду.

Заклинание 5-го уровня: можешь использовать заклинание 1d4 раз в день; целью может быть труп или даже только голова существа, умершего не больше недели назад.

Заклинание 7-го уровня: ответ на твои вопросы может состоять из трёх слов; целью может быть труп или голова существа, умершего не более месяца назад.

Заклинание 9-го уровня: ответ на твои вопросы может состоять из одного-двух предложений; целью может быть труп, голова или кости существа почти любой давности.

Призвать кошмар (уровень 3+)

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь гуля согласно правилам призыва существ. Он сражается за тебя до конца боя или до потери всех хитов, смотря что случится раньше.

Чем выше уровень этого заклинания, тем более сильных существ оно призывает. Показатели призванных существ приведены ниже.

Заклинание 5-го уровня: ты можешь призвать умертвие.

Заклинание 7-го уровня: ты можешь призвать могильное умертвие.

Заклинание 9-го уровня: ты можешь призвать сильное умертвие.

Призванный гуль

Средний	Инициатива: +8	КБ	18
Вредитель	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	16
Нежить		МЗ	12
Уровень 3	Когти и укусы +8 по КБ — 8 урона. <i>Попадание, чёт:</i> цель становится уязвима (шанс нанести ей критический удар повышается на 2) для атак нежити до конца следующего хода гуля. <i>Взять сполна:</i> удар когтями наносит +4 урона уязвимым целям. <i>Заразный укус:</i> существо, которое убил, но не съел гуль, само превращается в гуля следующей ночью.	Хиты	20

Призванное умертвие

Средний	Инициатива: +8	КБ	22
Вредитель	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	18
Нежить		МЗ	14
Уровень 5	Меч +10 по КБ — 14 урона. <i>Попадание или промах, чёт:</i> если умертвие не ранено, атака вдобавок наносит 8 постоянного урона негативной энергией.	Хиты	32

Призванное могильное умертвие

Средний	Инициатива: +10	КБ	24
Вредитель	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	20
Нежить		МЗ	16
Уровень 7	Меч +12 по КБ — 21 урона. <i>Попадание или промах, чёт:</i> если умертвие не <i>ранено</i> , атака вдобавок наносит 13 постоянного урона негативной энергией.	Хиты	52

Призванное сильное умертвие

Средний	Инициатива: +12	КБ	26
Вредитель	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	22
Нежить		МЗ	18
Уровень 9	Меч +14 по КБ — 40 урона. <i>Попадание или промах, чёт:</i> если умертвие не <i>ранено</i> , атака вдобавок наносит 20 постоянного урона негативной энергией.	Хиты	90

Волны тлена

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: выбери врага *рядом*. Он получает урон от негативной энергии, равный 2d6 x значение кубика эскалации (так, если на кубике эскалации 2, ты нанесёшь цели 4d6 урона).

До конца боя в начале каждого своего хода в качестве свободного действия повтори вышеописанный эффект, выбирая цель и нанося ей урон в зависимости от текущего значения кубика эскалации.

Эффект заканчивается, когда бой подошёл к концу либо когда ты или твоя цель лишаешься всех хитов.

Заклинание 5-го уровня: 2d12 урона

Заклинание 7-го уровня: 3d12 урона

Заклинание 9-го уровня: 5d12 урона

Финт героя

Эффект заклинания не заканчивается, когда ты лишаешься всех хитов. Вместо этого он заканчивается, когда ты провалишь спасбросок от смерти.

Финт легенды

Эффект заклинания не заканчивается, когда цель лишается всех хитов. Вместо этого он заканчивается, когда ты лишаешь им всех хитов вторую цель.

Заклинания 5-го уровня

Зов смерти

Дистанционное заклинание

Раз за бой

Быстрое действие

Эффект: выбери видимое тебе существо на поле боя. Если оно первым в этом бою лишится всех хитов, ты можешь исцелиться за счёт резерва.

Заклинание 7-го уровня: когда цель лишается всех хитов, один из твоих союзников *рядом* может исцелиться за счёт резерва вместо тебя.

Заклинание 9-го уровня: ты получаешь 30 временных хитов, даже если выбранное существо не лишится всех хитов первым в этом бою.

Финт героя

Исцеление, даруемое *зовом смерти*, происходит даром, а не за счёт резерва.

Финт легенды

Если ты ошибся и цель не стала первым существом, лишившимся всех хитов, заклинание не тратится, и ты можешь снова использовать его позже в этом бою. Если ошибёшься во второй раз, заклинание тратится.

Проклятье гниения

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание: 30 постоянного урона от негативной энергии (отмена спасброском 16+); при каждом провале этого спасброска урон увеличивается на 15.

Промах: 15 постоянного урона от негативной энергии (отмена спасброском 16+).

Заклинание 7-го уровня: 50 постоянного урона при попадании, 25 при промахе или увеличении урона (при провале спасброска).

Заклинание 9-го уровня: 80 постоянного урона при попадании, 40 при промахе или увеличении урона (при провале спасброска).

Призвать призрака

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: ты призываешь призрака согласно правилам призыва существ. Он сражается за тебя до конца боя или до потери всех хитов, смотря что случится раньше.

Чем выше уровень этого заклинания, тем больше призраков оно призывает. Показатели призванных существ приведены ниже.

Заклинание 7-го уровня: ты можешь призвать двух призраков.

Заклинание 9-го уровня: ты можешь призвать двух сильных призраков.

Финт легенды

Когда на кубике эскалации 3+, заклинание призывает трёх обычных или сильных призраков вместо двух.

Призванный призрак

Средний	Инициатива: +10	КБ	19
Вредитель	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	14
Нежить		МЗ	17
Уровень 5	Хладный призрачный клинок +10 по ФЗ — 14 урона от негативной энергии. <i>16+:</i> цель вдобавок <i>ослаблена</i> до конца своего следующего хода. Б: Спираль смерти +10 по ФЗ (1d3 врагов рядом) — 10 урона от негативной энергии; после атаки призрак телепортируется к одной из целей, по которой попал, и вовлекает её в ближний бой. <i>Ограничение:</i> призрак может использовать эту способность, только когда на кубике эскалации чёт. <i>Полёт:</i> призрак парит и взмывает над полем боя. <i>Призрачный:</i> это существо обладает <i>устойчивостью 16+</i> к любому урону (даже от позитивной энергии), кроме урона от чистой энергии. Также оно может проходить сквозь материальные преграды, но не может заканчивать свой ход внутри них.	Хиты	33

Сильный призванный призрак

Средний	Инициатива: +12	КБ	21
Вредитель	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	16
Нежить		МЗ	19
Уровень 7	Хладный призрачный клинок +12 по ФЗ — 20 урона от негативной энергии. <i>16+:</i> цель вдобавок <i>ослаблена</i> до конца своего следующего хода. Б: Спираль смерти +10 по ФЗ (1d3 врагов рядом) — 10 урона от негативной энергии; после атаки призрак телепортируется к одной из целей, по которой попал, и вовлекает её в ближний бой. <i>Ограничение:</i> призрак может использовать эту способность, только когда на кубике эскалации чёт. <i>Полёт:</i> призрак парит и взмывает над полем боя. <i>Призрачный:</i> это существо обладает <i>устойчивостью 16+</i> к любому урону (даже от позитивной энергии), кроме урона от чистой энергии. Также оно может проходить сквозь материальные преграды, но не может заканчивать свой ход внутри них.	Хиты	47

Ты знаешь, что делать

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один или несколько врагов *рядом*, у которых не более 90 хитов; максимум целей равен значению кубика эскалации.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: цель *в замешательстве* (отмена спасброском 11+), но вместо того, чтобы напасть на своих союзников, она атакует себя.

Промах: урон от негативной энергии, равный твоему уровню.

Заклинание 7-го уровня: у цели должно быть не более 160 хитов.

Заклинание 9-го уровня: у цели должно быть не более 260 хитов.

Финт героя

Шанс цели нанести себе критический удар повышается на 4.

Финт легенды

У цели может быть на 40 хитов больше.

Заклинания 7-го уровня

Массовая порча

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: группа из 1d3 врагов *рядом* и все твои союзники, вовлечённые в ближний бой с ними.

Атака: ИНТ + уровень по ФЗ.

Попадание: 10d10 + ИНТ урона от негативной энергии.

Попадание, чёт: аналогично попаданию, и цель *стеснена* (отмена спасброском 11+).

Промах: половина урона.

Заклинание 9-го уровня: 2d8 x 10 урона.

Ложная смерть

Ближнее заклинание

Разовое

Быстрое действие

Эффект: ты теряешь 10d8 хитов. Эту потерю нельзя предотвратить никаким образом. В начале своего следующего хода ты трижды исцеляешься даром. При этом, если у тебя было 0 или меньше хитов (либо ты вообще был мёртв), ты возвращаешься к жизни в нуле хитов перед тем, как исцелиться.

Заклинание 9-го уровня: ты теряешь 10d12 хитов.

Личина призрака

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: ты.

Эффект: до конца боя цель обретает *полёт* и *устойчивость 16+* к любому урону, кроме урона от чистой энергии. Однако при этом она получает только половину хитов от исцеляющих эффектов независимо от источника их происхождения.

Заклинание 9-го уровня: находясь под действием этого заклинания, ты можешь проходить сквозь материальные преграды, но не может заканчивать свой ход внутри них.

Финт героя

Вместо тебя целью заклинания может быть не противящийся союзник *рядом*.

Финт легенды

Целью заклинания могут быть два не противящихся союзника *рядом* (в т.ч. ты сам).

Заклинания 9-го уровня

Перст смерти

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один враг *рядом*, у которого не более 240 хитов.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: цель лишается всех хитов и умирает.

Промех: ты получаешь 4d10 урона и после боя обретаешь возможность использовать это заклинание снова.

Финт легенды

Целью заклинания может быть враг, у которого не более 320 хитов.

Последние капли вина

Дистанционное заклинание

Разовое

Цель: один или несколько врагов *рядом*; максимум целей равен значению кубика эскалации.

Особенность: после прочтения этого заклинания ты лишаешься всех хитов и больше не можешь пользоваться кубиком эскалации в этом бою. Эту потерю хитов нельзя предотвратить никаким образом.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 3d6 x 10 урона от негативной энергии.

Промех: половина урона.

Личина вампира

Дистанционное заклинание

Разовое

Эффект: до конца боя (или пока твои хиты не упадут до -40) в начале каждого своего хода ты восстанавливаешь хиты в количестве, равном $6d10$ + утроенный модификатор твоей харизмы. Кроме того, пока действует заклинание, ты можешь в качестве свободного действия атаковать описанным ниже способом любого врага *рядом*, который промахнулся по тебе и получил на броске 1-5.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание, чёт: цель в замешательстве до конца своего следующего хода.

Попадание, нечет: цель ослаблена до конца своего следующего хода.

Призыв существ

Это общие правила по призыву существ. Они также распространяются на класс друида.

Тип действия

Для сотворения заклинаний призыва обычно нужно совершить стандартное действие. Призванное существо появляется *вплотную* к тебе, хотя некоторые финты и способности позволяют существам появляться *рядом*.

Длительность

Призванное существо сражается до конца боя или пока не лишится всех хитов. В нуле хитов призванное существо считается убитым и покидает поле боя.

Один активный призыв

Ты не можешь сотворить новое заклинание призыва, пока действует старое. Если всех ранее призванных тобой существ убили, можешь призвать новых. Как вариант, ты можешь отпустить ранее призванных существ в качестве быстрого действия, а потом призвать новых.

Неполноценность

Призванные существа отличаются от обычных: они наполовину созданы магией. Их способности не всегда идентичны тем, что встречаются героям в жизни. Иногда это сказывается на их показателях атаки и особых свойствах, и совершенно точно это сказывается на их хитах.

Хиты

В описании монстров указываются **базовые** хиты; хиты призываемых тобой существ почти всегда меньше. Некоторые финты могут увеличивать количество хитов призванных существ.

Действия по прибытии

Призванное существо действует в тот же ход, в который оно было призвано. Оно ходит сразу после персонажа, призвавшего его. В свой ход призванное существо, как и любое другое, может совершить стандартное действие, действие движения и быстрое действие. Призванное существо продолжает ходить сразу после призвавшего его персонажа до конца боя (даже если его инициатива изменяется).

Кубик эскалации

Как правило, призванные существа не могут пользоваться кубиком эскалации. Однако, если ты потратишь быстрое действие, чтобы отдать призванному существу устный или ментальный приказ, оно сможет использовать кубик эскалации (в т.ч. при проведении свободных и прочих атак, которые оно совершает в чужой ход) до начала твоего следующего хода.

Пример: в свой ход ты призываешь существо в качестве стандартного действия, а затем, в качестве быстрого действия, отдаёшь ему приказ использовать кубик эскалации. В начале твоего следующего хода существо теряет возможность пользоваться кубиком эскалации, так что тебе придётся совершить ещё одно быстрое действие, чтобы существо продолжило им пользоваться.

Если ты призываешь группу статистов, им достаточно одного приказа на всех.

Союзники

Призванные существа, как правило, считаются твоими союзниками (как при отыгрыше, так и при определении целей эффектов).

Лечение и резервы

У призванных существ нет своих резервов. Если ты накладываешь на призванное существо заклинание, исцеляющее за счёт резерва, оно восстанавливает количество хитов, равное твоему уровню. Если используешь эффект, исцеляющий даром, призванное существо получает только половину хитов. Временных хитов это не касается.

Усиления

У призываемых тобой существ не бывает *усилений*.

Заклинание или существо

В момент прочтения заклинания — заклинание. После прочтения — существо.

Оккультист

Характеристики

Оккультист получает +2 к *интеллекту* или *мудрости*, если не повышал их за счёт расы.

Грани

Оккультист является носителем тайного знания. В качестве основной *грани* ему подойдёт хранитель запретной библиотеки или странствующий мистик. Возможно, он — святой, которому посылают откровения небеса, или наоборот, его душа отмечена злом, а знания протекают из куда более мрачного источника.

Снаряжение

На первом уровне у оккультиста есть расшитая мантия, тайные свитки, покрытая магическими рунами риза, посох или кинжал для защиты, а также занятные мелочи (которые кажутся тем более странными, чем дольше на них смотришь) и кое-какие пожитки, приобретённые ранее.

Стартовый капитал

25 золотых или 1d6 x 10 золотых.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	11	—
Лёгкие	11	—
Тяжёлые	13	-2
Щит	+1	-2*

Контактное оружие

	Одноручное	Двуручное
Мелкое	1d4 кинжал	1d6 дубина, посох
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) булава, короткий меч	1d8 (-2 к попаданию) копье
Тяжёлое или воинское	1d8 (-4 к попаданию) длинный меч, боевой молот	1d10 (-4 к попаданию) двуручный меч

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал	1d4 самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 (-2 к попаданию) дротик	1d6 (-1 к попаданию) лёгкий арбалет	1d6 (-2 к попаданию) короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 (-4 к попаданию) тяжёлый арбалет	1d8 (-5 к попаданию) длинный лук

Развитие оккультиста

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Таланты (М)	Ур. 1 (М)	Ур. 3 (М)	Ур. 5 (М)	Ур. 7 (М)	Ур. 9 (М)	Бонус к хар-кам	Бонус к урону
1-й мультикласс	(Среднее 2х классов) x 3	Авантюрист: 1	1 или 2 (всего 3)	3	—	—	—	—	Не изм.	Мод хар-ки
1-й	(6 + ВЫН) x 3	Авантюрист: 1	4	4	—	—	—	—	—	Мод. хар-ки
2-й	(6 + ВЫН) x 4	Авантюрист: 2	4	5	—	—	—	—	—	Мод. хар-ки
3-й	(6 + ВЫН) x 5	Авантюрист: 3	4	2	3	—	—	—	—	Мод хар-ки
4-й	(6 + ВЫН) x 6	Авантюрист: 4	4	—	6	—	—	—	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки
5-й	(6 + ВЫН) x 8	Авантюрист: 4 Герой: 1	5	—	3	3	—	—	—	Мод. хар-ки x 2
6-й	(6 + ВЫН) x 10	Авантюрист: 4 Герой: 2	5	—	—	7	—	—	—	Мод. хар-ки x 2
7-й	(6 + ВЫН) x 12	Авантюрист: 4 Герой: 3	5	—	—	4	4	—	+1 к 3 хар-кам	Мод. хар-ки x 2
8-й	(6 + ВЫН) x 16	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 1	6	—	—	—	9	—	—	Мод. хар-ки x 3
9-й	(6 + ВЫН) x 20	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 2	6	—	—	—	4	5	—	Мод. хар-ки x 3
10-й	(6 + ВЫН) x 24	Авантюрист: 4 Герой: 3 Легенда: 3	6	—	—	—	—	10	+1 к 3 хар-кам	Мод хар-ки x 3

Буквой «М» отмечены столбцы, в которых мультиклассовый персонаж отстаёт на уровень.

Показатели

Инициатива, КБ, ФЗ, МЗ, хиты, размер резерва и количество финтов зависят от уровня.

Бонус к характеристике	+2 <i>интеллекту</i> или <i>мудрости</i> (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК+ уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	11 + средний из ВЫН/ЛВК/МДР + уровень
Физическая защита	10 + средний из СИЛ/ВЫН/ЛВК + уровень
Ментальная защита	11 + средний из ИНТ/МДР/ХАР+ уровень
Хиты	(6 + ВЫН) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d6 x уровень) + ВЫН
Грани	8 очков (максимум 5 очков на 1 <i>грань</i>)
Связи с Иконами	3 очка (4 на 5-м уровне, 5 на 8-м уровне)
Таланты	4 очка (см. таблицу развития выше)
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: СИЛ + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + СИЛ урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урон

Промех: —

Особенности класса

Предметы силы

Ты изменяешь судьбу при помощи мистических сил. Хотя жезлы и посохи созданы для сотворения заклинаний, отличных от твоих, ты можешь подчинить их своей воле.

Финт легенды

Если тебе попадётся волшебное оружие, которое не является предметом силы, но откликается на зов твоего сердца, можешь подчинить его своей воле. Оно будет давать бонус к попаданию и урону твоим заклинаниям. Сможет ли оно ещё как-то усилить твои магические способности — решай с ведущим.

Замедленное магическое исцеление

Магические исцеляющие эффекты действуют на тебя с задержкой в раунд. Если тебя излечивает при помощи магии другой персонаж, ты исцеляешься в начале его следующего хода. Если ты сам выпил целебное зелье или нашёл какой-то другой способ излечиться магическим образом в свой последний ход, ты исцеляешься только в начале своего следующего хода.

Вне боя на эту задержку можно не обращать внимания. Она также не мешает тебе *собираться с силами*, поскольку это действие не является магическим эффектом.

Финт авантюриста

Твои базовые хиты равны 7, а не 6.

Финт героя

Раз за бой, когда тебя должны исцелить при помощи магии, кинь спасбросок 11+. В случае успеха исцеление происходит сразу. В случае провала теряешь один хит.

Финт легенды

Увеличь свой резерв на 1. Раз за день, когда по тебе попадает враг и на броске не больше 17, ты получаешь только половину урона от его атаки.

Фокусировка и сотворение заклинаний

Чтобы сотворить заклинание, тебе нужно сначала сфокусировать свой разум. После сотворения заклинания фокус, как правило, теряется, однако некоторые заклинания позволяют тебе сохранить его.

Фокусировка производится стандартным действием и провоцирует свободные атаки, как и любая дистанционная атака (дистанция в этом случае — «за гранью мира»). Большинство твоих заклинаний можно использовать только в ответ на некое событие, которое, как правило, случается в ход противника или союзника.

Большинство твоих заклинаний позволяют удержать фокус, если, совершая ими атаку, ты выкинул на d20 нужное число. Это число указывается в конце описания заклинания.

Финт авантюриста

Если тебе удаётся удержать фокус при сотворении заклинания, ты получаешь +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Финт героя

Если враг промахивается по тебе, когда ты сфокусирован, он получает психический урон, равный твоему уровню.

Финт легенды

Шанс на удержание фокуса повышается на 2 (например, с 1-5 до 1-7).

Воздаяние

При наличии фокуса ты можешь обратить против другого существа его отрицательную карму. Вдобавок к остальным своим заклинаниям оккультиста ты получаешь заклинание *кармического воздаяния*. У него нет финтов, но ты можешь усилить его при помощи таланта *высшего воздаяния*.

Для сотворения *кармического воздаяния* тебе нужно совершить быстрое, а не прерывающее действие. Это сделано специально, чтобы при наличии фокуса ты мог использовать *воздаяние* в свой ход, а затем снова сфокусироваться в качестве стандартного действия в тот же ход.

Кармическое воздаяние

Ближнее заклинание

Бесконечное

Быстрое действие; ты теряешь фокус

Цель: один враг *рядом*.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 1d6 + МДР психического урона.

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона.

Уникальность

Ты — единственный в мире оккультист. Твоя уникальная особенность должна отражать этот факт, но не ограничивайся только игромеханикой. Вложи в персонажа что-то своё, особое, что будет иметь значение для всей игры в целом.

Выбор заклинаний и гибкая перезарядка

Как и другие персонажи, владеющие магией, ты выбираешь заклинания, которыми будешь пользоваться, заранее, после каждого *отдыха*.

Если ты успешно перезарядил заклинание, то получаешь возможность использовать снова не конкретно его, а **любое** из своих перезаряжаемых заклинаний того же уровня. Считай, что ты перезаряжаешь не сами заклинания, а «ячейки» заклинаний. Например, ты использовал в бою заклинание *блистательного возвращения* 5-го уровня и теперь пытаешься перезарядить его. В случае успеха ты можешь выбрать для последующего использования любое заклинание оккультиста 5-го уровня, даже если не заучил его заранее. Это может быть как *блистательное возвращение*, так и любое другое перезаряжаемое заклинание.

Финт авантюриста

Раз в день ты сразу получаешь успех при перезарядке заклинания со сложностью 6+ (но не 11+ или 16+).

Финт героя

Раз в день, когда ты перезаряжаешь заклинание (как правило, во время *передышки*), можешь сделать второй бросок, чтобы перезарядить ещё одно заклинание, — даже такое, которое ты ещё не потратил (что гарантированно позволяет тебе использовать его дважды в день).

Финт легенды

Раз в день ты сразу получаешь успех при перезарядке заклинания любой сложности.

Таланты

Выбери четыре таланта из числа представленных ниже. На 5-м и 8-м уровнях можешь выбрать ещё по одному.

Страшные тайны

Если ты проводишь успешную атаку заклинанием, которое наносит психический урон, одна из целей не сможет атаковать тебя в свой следующий в этом бою ход, если только ты не окажешься единственным её врагом *рядом*.

Финт авантюриста

Эффект распространяется на успешную атаку любым из твоих заклинаний, а не только тем, которое наносит психический урон.

Финт героя

Ты неуязвим для *замешательства* и *ошеломления*. Кроме того, на тебя не действует очарование, страх, сон и тому подобные ментальные эффекты.

Финт легенды

Раз за бой, когда ты наносишь психический урон врагу, у которого не больше 300 хитов, можешь *вдобавок ослабить* его (отмена спасброском 11+).

Рассекатель истин

У тебя есть личное клинковое контактное оружие, которое олицетворяет твою способность изменять реальность. Ты можешь пользоваться им без штрафов к попаданию. Кроме того, ты добавляешь *интеллект* вместо *силы* при проверке попадания им, и *мудрость* вместо *силы* при нанесении урона. Вдобавок, попав заклинанием по врагу, вовлечённому с тобой в ближний бой, ты можешь причинить ему немного больше вреда при помощи этого оружия: враг получает постоянный урон, равный твоему урону при промахе контактной атакой.

Финт авантюриста

Дважды в день, когда враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, промахивается по тебе, ты, используя *рассекатель*, можешь нанести ему постоянный урон, равный модификатору твоей *мудрости* + твой уровень (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Получаешь +4 к попаданию свободными атаками, когда сфокусирован.

Финт легенды

Раз в день, когда ты попадаешь по врагу *кармическим воздаянием*, можешь провести базовую контактную атаку в качестве свободного действия.

Проводник высшей воли

Этот талант нельзя взять, если ты уже выбрал талант гласа Икон.

У тебя на три очка связей с Иконами меньше, чем обычно (т.е. 0 на ранге авантюристов, 1 на ранге героев и 2 на ранге легенд). Когда все игроки проходят проверку связей, ты гарантированно получаешь результат 5 с любой из Икон по своему выбору. Неожиданные сюжетные повороты могут принести тебе дополнительные очки связей, как и любому другому персонажу. И да, отсутствие связей с Иконами не значит, что кто-то из них не захочет твоей крови. Очки связей отражают полезность твоих отношений с Иконами, а не их силу или близость.

Если тебе встретятся необычные Иконы, можешь попробовать убедить ведущего дать тебе шанс установить с ними связь, но это определённо дорого тебе обойдётся.

Финт авантюриста

Укажи три Иконы, когда берёшь этот финт: каждый раз, когда ты гарантированно получаешь 5 при проверке связей с одной из них, кинь d6. Если выпадет 5 или 6, твоя пятёрка превращается в шестёрку.

Финт героя

Аналогично предыдущему эффекту, и ты можешь указать ещё три Иконы (всего шесть), когда берёшь этот финт.

Финт легенды

Гарантированно получаешь две пятёрки вместо одной при проверке связей с Иконами и, соответственно, кидаешь два d6, если используешь их в отношении Икон, указанных при выборе двух предыдущих финтов.

Глас Икон

Этот талант нельзя взять, если ты уже выбрал талант проводника высшей воли.

Когда игроки проходят проверку связей с Иконами, ты можешь до броска указать, кто из них гарантированно получит результат не меньше 5. Указанный игрок берёт один из своих кубиков и кидает его первым, отдельно от остальных. Если выпадает меньше 6, считай, что выпало 5. После этого он может кинуть все остальные свои кубики в обычном порядке.

Финт авантюриста

Раз за уровень можешь дать союзнику возможность пройти проверку связей с Иконой, с которой он никак не связан, и гарантированно получить при этом 5.

Финт героя

Если на первом броске выпал чёт (2, 4, 6), считай, что выпало 6.

Финт легенды

Если на первом броске выпал нечет (1, 3, 5), укажи второго игрока и одну из его Икон: он тоже может кинуть один кубик описанным выше образом.

Таинственная тень

Тебя преследует твоё теневое отражение. Иногда оно выглядит как настоящая тень, а иногда ты лишь чувствуешь его присутствие у себя за спиной. Раз в день в качестве прерывающего действия тень может поглотить весь предназначенный тебе урон и эффекты от атак одного врага. Если враг проводит несколько атак, тень поглощает урон и эффекты от каждой из них. То же справедливо для атак группы статистов с одинаковой инициативой.

Финт авантюриста

Тень делает тебя крепче: ты получаешь +1 резерв.

Финт героя

Раз в день в качестве свободного действия ты можешь избавиться от получаемого постоянного урона, «передав» его своей тени.

Финт легенды

Раз в день в качестве свободного действия тень может явить свой ужасающий лик, повергая окружающих в трепет. Ты обретаешь *ауру страха*, которая действует на всех врагов, атакующих тебя или вовлечённых с тобой в ближний бой. Сила ауры такая же, как у монстра на 5 уровней выше тебя (см. таблицу). На союзников аура действует, только если они взаимодействуют с тобой напрямую (например, выбирают тебя в качестве цели заклинания), но даже в этом случае они могут потратить действие движения и проигнорировать в этом раунде эффект твоей ауры.

Уровень	Аура (хиты)
1	30
2	36
3	48
4	60
5	72
6	96
7	120
8	144
9	192
10	230

Хранимый судьбой

Дважды в день можешь в качестве быстрого действия получить +4 ко всем защита, собрав вокруг себя защитную карму. Эффект сохраняется до конца боя и действует, только когда ты НЕ сфокусирован. Кроме того, защита пропадает, если по тебе попали, когда ты был не сфокусирован.

Финт авантюриста

Можешь оградить союзника *рядом* вместо себя (видеть его не обязательно). Защита пропадает, если по тебе или союзнику попали, когда ты был не сфокусирован.

Финт героя

Эта способность становится перезаряжаемой (16+, после боя).

Финт легенды

Если враг промахивается по тебе, когда ты не сфокусирован, он получает психический урон, равный утроенному модификатору твоей *мудрости* + твой уровень.

Высшее воздаяние

Когда ты впервые за раунд тратишь фокус, чтобы сотворить заклинание в качестве прерывающего действия, и тебе не удаётся удержать его, кинь d20. Если выпало 18-20, можешь в качестве свободного действия сотворить *кармическое воздаяние*, используя результат этого броска вместо результата проверки попадания *воздаянием*. Ты можешь применить этот талант снова в последующих раундах, когда вновь обретёшь фокус.

Финт авантюриста

Ты также можешь сотворить *кармическое воздаяние*, если выпало 2-4, а не только 18-20 (низкая МЗ монстров плюс кубик эскалации равно попадание).

Финт героя

Можешь сотворить *кармическое воздаяние* в качестве свободного действия, когда у тебя выпадает 5, 10, 15 или 20 при проверке инициативы, даже если ты не сфокусирован.

Финт легенды

В одном бою за день можешь в качестве свободного действия усилить эффект *кармического воздаяния*. При этом враги становятся *уязвимы* (шанс нанести им критический удар повышается на 2) для *кармического воздаяния* до конца боя или до тех пор, пока ты не нанесёшь им критический удар *воздаянием*.

Обнажить душу

Когда ты атакуешь заклинанием и на броске 11+, можешь в качестве быстрого действия после атаки «обнажить душу» цели, чтобы сделать её *уязвимой* для своих атак до конца боя. Ты можешь «обнажить» только одного врага одновременно: если решишь повторить этот фокус с другим противником, первый перестанет быть *уязвимым*.

Финт авантюриста

Ты можешь «обнажить» второго врага, но, если сделаешь это с третьим, первый перестанет быть *уязвимым* для твоих атак. Этот финт можно брать несколько раз, увеличивая тем самым количество «обнажаемых» врагов.

Финт героя

Ты можешь «обнажить» врага при любом результате броска (кроме 1), а не только при выпадении 11+.

Финт легенды

Если ты атакуешь врага, которого уже начал «обнажать», и на броске 11+, то от всех твоих последующих атак (и атак твоих союзников) он будет получать дополнительный психический урон, равный модификатору твоей *мудрости* + твой уровень.

Исказить плоть

Когда ты используешь заклинание, которое бьёт по ментальной защите, а МЗ цели выше, чем ФЗ, заклинание «искривляется» и бьёт по ФЗ. При этом оно наносит урон чистой энергией, вместо того, который положен ему по правилам.

Финт авантюриста

При сотворении «искривлённого» заклинания ты получаешь временные хиты в количестве, равном модификатору твоей *мудрости* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Когда ты наносишь критический удар заклинанием, цель вдобавок получает постоянный урон от чистой энергии, равный удвоенному модификатору твоей *мудрости* (на 8-м уровне — утроенному). Критическое попадание не удваивает этот урон.

Финт легенды

Раз за бой, когда ты попадаешь по врагу заклинанием, можешь проигнорировать все виды имеющейся у него *устойчивости* (отмена спасброском 16+), временно исказив его плоть. Это происходит, даже если ФЗ цели выше её МЗ.

Заклинания 1-го уровня

Лучше сюда

Ближнее заклинание

Бесконечное

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: один из союзников попадает по врагу *рядом*, но не наносит критический удар.

Цель: враг, по которому попал союзник.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: цель дополнительно получает 2d6 + мдр урона от атаки союзника. Если у тебя критическое попадание, удвой дополнительный урон, но не урон от атаки союзника.

Промех: цель получает дополнительный урон, равный уровню заклинания.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона.

Финт героя

Когда эта атака лишает всех хитов врага или последнего статиста в группе, ты не теряешь фокус.

Финт легенды

Если союзник, чей урон ты усиливаешь, наносит критический удар, ты не теряешь фокус.

Горький урок

Ближнее заклинание

Перезарядка 16+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг *рядом* промахивается.

Цель: промахнувшийся враг.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 2d6 + мдр психического урона; союзник, по которому промахнулся враг, получает столько же временных хитов.

Промех: половина урона врагу, половина — тебе.

Удержание фокуса: 1-15.

Заклинание 3-го уровня: 4d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 6d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 8d10 урона.

Блистательное возвращение

Ближнее заклинание

Перезарядка 6+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: союзник *рядом* тратит резерв.

Эффект: указанный в условии союзник может провести базовую атаку в качестве свободного действия, добавляя модификатор твоего *интеллекта* + 5 вместо своего обычного бонуса к попаданию.

Удержание фокуса: 1-15.

Заклинание 3-го уровня: бонус равен модификатору твоего *интеллекта* + 7.

Заклинание 5-го уровня: бонус равен модификатору твоего *интеллекта* + 10.

Заклинание 7-го уровня: бонус равен модификатору твоего *интеллекта* + 12.

Заклинание 9-го уровня: бонус равен модификатору твоего *интеллекта* + 15.

Финт авантюриста

Когда указанный в условии союзник исцеляется за счёт потраченного резерва, он дополнительно восстанавливает количество хитов, равное модификатору твоей *мудрости* (на 5-м уровне модификатор удваивается, на 8-м — утраивается).

Финт героя

Указанный в условии союзник может провести бесконечную атаку вместо базовой.

Финт легенды

Цель, которую атакует союзник, совершая *блистательное возвращение*, становится уязвима для этой атаки.

Неизбежное падение

Ближнее заклинание

Перезарядка 16+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: один из твоих союзников атакует врага *рядом* и промахивается.

Цель: враг, по которому промахнулся союзник.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 4d8 + мдр психического урона, 5 постоянного психического урона.

Промах: 5 постоянного психического урона.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 3-го уровня: 8d6 урона, 10 постоянного урона; 10 постоянного урона при промахе.

Заклинание 5-го уровня: 8d10 урона, 15 постоянного урона; 15 постоянного урона при промахе.

Заклинание 7-го уровня: 2d6 x10 урона, 25 постоянного урона; 25 постоянного урона при промахе.

Заклинание 9-го уровня: 2d10 x 10 урона, 35 постоянного урона; 35 постоянного урона при промахе.

Финт авантюриста

Сложность спасброска для избавления от постоянного урона (как при попадании, так и при промахе) повышается до 16+.

Удачный момент

Ближнее заклинание

Бесконечное

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг *рядом* попадает по тебе.

Цель: попавший по тебе враг.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 3d6 + мдр психического урона.

Промах: урон, равный уровню заклинания.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 3-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d10 урона.

Заклинание 7-го уровня: 7d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 урона.

Финт авантюриста

Если цель была *ранена* до того, как ты атаковал, она становится *уязвимой* для этой атаки.

Финт героя

При попадании это заклинание также наносит постоянный урон, равный удвоенному модификатору твоей *мудрости* (на 8-м уровне модификатор утраивается).

Финт легенды

Добавь утроенный модификатор своей *мудрости* к урону при промахе этим заклинанием.

Своевременная ошибка

Ближнее заклинание

Перезарядка 6+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг *рядом* попадает по тебе или союзнику и на броске чёт.

Цель: указанный в условии враг.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 1d6 + мдр психического урона; цель должна ещё раз пройти проверку попадания и выбрать худший результат.

Промах: урон, равный уровню заклинания.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 3-го уровня: 3d6 урона.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона

Финт авантюриста

Если указанный в условии враг атаковал союзника, тот получает бонус ко всем защитах против этой атаки, равный твоему модификатору *мудрости*.

Финт героя

Категория урона заклинания увеличивается на одну ступень (d6 становится d8 и т.д.)

Финт легенды

Когда ты промахиваешься этим заклинанием, но удерживаешь фокус, цель получает удвоенный урон при промахе, если только ты не выкинул 1.

Заклинания 3-го уровня

Кровь за кровь

Ближнее заклинание

Бесконечное

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: один из твоих союзников *ранен* атакой врага *рядом*.

Цель: указанный в условии враг.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 3d6 + мдр психического урона, и цель *уязвима* (отмена спасброском 11+).

Промех: урон, равный уровню заклинания.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 5-го уровня: 5d6 урона.

Заклинание 7-го уровня: 5d8 урона.

Заклинание 9-го уровня: 7d10 урона.

Финт авантюриста

Можешь использовать это заклинание, когда в результате вражеской атаки союзник оказывается *ошеломлён*, *ослаблен* или *потрясён*.

Финт героя

При попадании цель становится *уязвимой* до конца боя.

Финт легенды

Шанс удержать фокус повышается до 1-15.

Отражение боли

Ближнее заклинание

Перезарядка 6+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг не выше 5-го уровня *рядом* попадает по твоему союзнику атакой, целью которой мог бы быть ты или другой союзник.

Эффект: целью атаки становишься ты или указанный тобой союзник, если вы являетесь подходящими целями для этой атаки. Новая проверка попадания при этом не делается.

Удержание фокуса: 1-15.

Заклинание 5-го уровня: уровень врага должен быть не выше 8-го.

Заклинание 7-го уровня: уровень врага должен быть не выше 11-го.

Заклинание 9-го уровня: уровень врага может быть любым.

Финт авантюриста

Новая цель атаки получает +2 ко всем защитах против этой атаки.

Финт героя

Можешь использовать это заклинание, когда враг попадает по тебе, а не по союзнику.

Финт легенды

Новая цель атаки получает *устойчивость к урону 18+* против этой атаки.

Улыбка фортуны

Ближнее заклинание

Перезарядка 6+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: союзник *рядом* проваливает спасбросок от эффекта, созданного врагом 1-4 уровня.

Эффект: указанный в условии союзник получает бонус к спасброску, равный модификатору твоего *интеллекта*.

Удержание фокуса: —.

Заклинание 5-го уровня: распространяется на эффекты 5-7 уровня.

Заклинание 7-го уровня: распространяется на эффекты 8-10 уровня.

Заклинание 9-го уровня: распространяется на эффекты 11+ уровня.

Финт героя

Ты удерживаешь фокус, если при сотворении этого заклинания выпадет 1-5.

Финт легенды

При сотворении этого заклинания выбери второго союзника *рядом*: он может кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Удар из последних сил

Ближнее заклинание

Бесконечное

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: хиты союзника *рядом* падают до 0 или ниже в результате атаки врага, вовлечённого с ним в ближний бой.

Цель: указанный в условии союзник.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Эффект: до того, как цель лишится всех хиты, она может в качестве быстрого действия провести базовую атаку по атаковавшему её врагу (если это возможно), используя результат твоей проверки попадания этим заклинанием. При попадании её атака наносит врагу обычный урон, а урон, получаемый союзником, снижается на 3d6 + модификатор *мудрости*.

Если цель не может провести базовую атаку по атаковавшему её врагу, заклинание не производит никакого эффекта.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 5-го уровня: урон снижается на 5d6.

Заклинание 7-го уровня: урон снижается на 5d8.

Заклинание 9-го уровня: урон снижается на 7d10.

Финт авантюриста

Цель может провести бесконечную атаку вместо базовой.

Заклинания 5-го уровня

Зов рока

Ближнее заклинание

Бесконечное

Свободное действие

Условие: твои хиты падают до 0 или ниже либо ты кидаешь спасбросок от смерти.

Особенность: для сотворения этого заклинания тебе не нужно фокусироваться. Если твои хиты падают до 0, ты можешь применить его перед тем, как потерять сознание. Если ты совершаешь спасбросок от смерти, то творишь заклинание даже лишившись без сознания.

Цель: ближайший случайный враг *рядом*.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: 7d6 + мдр психического урона.

Удержание фокуса: —.

Заклинание 7-го уровня: 6d10 урона.

Заклинание 9-го уровня: 10d10 урона.

Неверный шаг

Ближнее заклинание

Перезарядка 16+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг, у которого не более 100 хитов, перемещается к одному из твоих союзников с целью вовлечь его в ближний бой и атакует.

Эффект: указанный в условии враг должен пройти проверку попадания ещё раз и использовать результат того броска, который выберешь ты. Если он промахивается, то не вовлекает твоего союзника в ближний бой (он был недостаточно проворен или подобрался недостаточно близко).

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 7-го уровня: у врага должно быть не более 160 хитов.

Заклинание 9-го уровня: у врага должно быть не более 250 хитов.

Финт героя

Союзник, которого атакует указанный в условии враг, получает бонус ко всем защита от этой атаки, равный модификатору твоего *интеллекта*.

Финт легенды

Если враг промахивается в результате использования этого заклинания, он получает психический урон, равный 1d8 x уровень заклинания + утроенный модификатор твоей *мудрости*.

Роковое столкновение

Ближнее заклинание

Перезарядка 16+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг *рядом*, не вовлечённый в ближний бой, заканчивает свой ход.

Цель: указанный в условии враг.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: до начала следующего хода цели ты и все твои союзники могут проводить контактные атаки по ней, как если бы вы были вовлечены с ней в ближний бой (при условии, что вы можете видеть цель). Учти: когда вы атакуете цель, находясь *близко* или *далеко*, вы на самом деле не вовлечены с ней в ближний бой.

Удержание фокуса: 1-5.

Финт авантюриста

Целью заклинания может быть враг, который не вовлечён в ближний бой и находится *далеко*.

Финт героя

Шанс удержать фокус повышается до 1-15.

Финт легенды

Сложность перезарядки снижается до 11+ (после боя).

Удержание

Ближнее заклинание

Перезарядка 6+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг, у которого не более 70 хитов, безуспешно пытается выйти из ближнего боя или становится целью свободной атаки.

Цель: указанный в условии враг.

Атака: ИНТ + уровень по МЗ.

Попадание: цель больше не может совершить никаких действий на этом ходу, а её движение прерывается.

Удержание фокуса: 1-10.

Заклинание 7-го уровня: у цели должно быть не более 100 хитов.

Заклинание 7-го уровня: у цели должно быть не более 160 хитов.

Финт героя

При попадании цель также получает психический урон, равный твоему уровню + удвоенный модификатор твоей *мудрости* (на 8-м уровне модификатор утраивается).

Финт легенды

У цели может быть на 50 хитов больше.

Заклинания 7-го уровня

Петля магии

Ближнее заклинание

Перезарядка 16+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: союзник *рядом* использует разовое или перезаряжаемое заклинание 7-го или более низкого уровня.

Эффект: использованное союзником заклинание не тратится.

Удержание фокуса: —.

Заклинание 9-го уровня: заклинание может быть 9-го или более низкого уровня.

Финт героя

Указанный в условии союзник также получает временные хиты, равные удвоенному модификатору твоей *мудрости* + уровень использованного им заклинания. Кроме того, он снова получает столько же временных хитов, когда применяет это заклинание в этом бою.

Финт легенды

Шанс удержать фокус повышается до 1-15.

Освобождающий удар

Ближнее заклинание

Бесконечное

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: союзник *рядом* безуспешно пытается выйти из ближнего боя.

Эффект: указанный в условии союзник может в качестве свободного действия провести базовую контактную атаку по врагу, вовлечённому с ним в ближний бой, используя результат твоего броска — d20 + инт + уровень по МЗ. При попадании его атака наносит обычный урон, а сам союзник успешно выходит из ближнего боя.

Удержание фокуса: 1-5.

Заклинание 9-го уровня: цель может провести бесконечную или ближнюю атаку вместо базовой.

Финт легенды

Союзник успешно выходит из ближнего боя независимо от результата атаки.

Заклинания 9-го уровня

Подстегнуть судьбу

Ближнее заклинание

Перезарядка 6+ после боя

Прерывающее действие; ты теряешь фокус

Условие: враг (но не статист) лишается всех хитов, когда на кубике эскалации 3, 4 или 5.

Эффект: увеличь значение кубика эскалации на 1.

Удержание фокуса: —.

Финт легенды

Можешь также использовать это заклинание, когда на кубике эскалации 2-5.

Переплести узор

Ближнее заклинание

Раз за уровень

Стандартное действие; можно использовать только вне боя

Условие: ты понимаешь, что последние две минуты игрового времени прошли совершенно не так, как надо, и хочешь «перемотать» время назад, чтобы исправить ход событий.

Эффект: время возвращается на две минуты назад. Ты помнишь, что случилось в первый раз, остальные — нет. Как правило, битвы таким образом «исправить» нельзя: это заклинание создано для того, чтобы переиграть (или избежать) события типа переговоров, ловушек, землетрясений, появления тарраска (если успеешь произнести заклинание до проверки инициативы!) и, возможно, проверок связей с Иконами.

Финт легенды

Время возвращается на пять минут назад.

Следопыт

Характеристики

Следопыт получает +2 к *ловкости* или *силе*, если не повышал их за счёт расы.

Грани

Возможные грани: зверобой, ищейка, истребитель орков, лесной убийца, охотник за головами, скиталец.

Снаряжение

На первом уровне у следопыта есть лёгкие доспехи, несколько видов контактного и метательного оружия, и прочее снаряжение, обусловленное его *гранями*.

Стартовый капитал

25 золотых или 1d6 x 10 золотых.

Доспехи

Тип	Базовый КБ	Штраф к попаданию
Нет	10	—
Лёгкие	14	—
Тяжёлые	15	-2
Щит	+1	-2

Контактное оружие

	Одноручное	Двуручное
Мелкое	1d4 кинжал	1d6 дубина
Лёгкое или простое	1d6 короткий меч, топор	1d8 копье
Тяжёлое или воинское	1d8 длинный меч, боевой молот	1d10 двуручный меч или топор

Метательное оружие

	Метательное	Арбалеты	Луки
Мелкое	1d4 кинжал	1d4 самострел	—
Лёгкое или простое	1d6 дротик, топор	1d6 лёгкий арбалет	1d6 короткий лук
Тяжёлое или воинское	—	1d8 тяжёлый арбалет	1d8 длинный лук

Развитие следопыта

Уровень	Всего хитов	Всего финтов	Всего талантов (М)	Бонус к характеристикам	Бонус к урону
1-й мульти-класс	(Среднее 2х классов) x 3	Авантюрист 1	3	Не изменяется	Мод. характеристики
1-й	(7 + вын) x 3	Авантюрист 1	3		Мод. характеристики
2-й	(7 + вын) x 4	Авантюрист 2	3		Мод. характеристики
3-й	(7 + вын) x 5	Авантюрист 3	3		Мод. характеристики
4-й	(7 + вын) x 6	Авантюрист 4	3	+1 к 3 характеристикам	Мод. характеристики
5-й	(7 + вын) x 8	Авантюрист 4 Герой 1	4		Мод. характеристики x 2
6-й	(7 + вын) x 10	Авантюрист 4 Герой 2	4		Мод. характеристики x 2
7-й	(7 + вын) x 12	Авантюрист 4 Герой 3	4	+1 к 3 характеристикам	Мод. характеристики x 2
8-й	(7 + вын) x 16	Авантюрист 4 Герой 3 Легенда 1	5		Мод. характеристики x 3
9-й	(7 + вын) x 20	Авантюрист 4 Герой 3 Легенда 2	5		Мод. характеристики x 3
10-й	(7 + вын) x 24	Авантюрист 4 Герой 3 Легенда 3	5	+1 к 3 характеристикам	Мод. характеристики x 3

Буквой «М» отмечены столбцы, в которых мультиклассовый персонаж отстаёт на уровень.

Показатели

Инициатива, КБ, ФЗ, МЗ, хиты, размер резерва, количество финтов и талантов зависят от уровня.

Бонус к характеристике	+2 к силе или ловкости (отличный от расового)
Инициатива	ЛВК + уровень
Класс брони (лёгкие доспехи)	14 + среднее из ВЫН/ЛВК/МДР + уровень
Физическая защита	11 + среднее из СИЛ/ВЫН/ЛОВ + уровень
Ментальная защита	10 + среднее из ИНТ/МДР/ХАР + уровень
Хиты	(7 + ВЫН) x модификатор уровня (см. таблицу развития)
Резерв	8
Размер резерва	(1d8 x уровень) + ВЫН
Грани	8 очков, максимум 5 очков на одну грань
Связи с Иконами	3 очка
Таланты	3 очка (см. таблицу развития)
Финты	1 на уровень

Базовые атаки

Контактная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: СИЛ или ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + СИЛ урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Дистанционная атака

Бесконечная

Цель: один враг.

Атака: ЛВК + уровень по КБ.

Попадание: ОРУЖИЕ + ЛВК урона.

Промех: урон, равный твоему уровню.

Таланты класса

Выбери три таланта следопыта из представленных ниже или потрать два очка талантов на животное-спутника и ещё одно на любой другой талант.

Безжалостный охотник

Раз за бой в качестве свободного действия укажи врага: твой шанс нанести ему критический удар повышается на 2 до конца боя. Группа статистов считается за одного врага.

Финт авантюриста

Шанс нанести критический удар с помощью этого таланта увеличивается ещё на 1 (до +3).

Финт героя

В одном бою за день можешь использовать этот талант против двух разных врагов.

Финт легенды

Раз в день можешь нанести утроенный, а не удвоенный урон при критическом попадании, совершённом благодаря этому таланту, если на кубике эскалации 3+.

Дар королевы фей

Выбери одно разовое или перезаряжаемое заклинание колдуна своего или более низкого уровня: можешь использовать его, как будто ты колдун (но без способности *накапливать силу*). Во время *отдыха* можешь сменить выбранное заклинание на другое.

Финт авантюриста

Можешь выбрать, какую характеристику использовать для попадания заклинаниями колдуна.

Финт героя

Можешь также выбирать бесконечные заклинания колдуна, а не только разовые и перезаряжаемые.

Финт легенды

Получаешь ещё одно заклинание колдуна своего или более низкого уровня. Итого у тебя их будет два.

Двойной выстрел

Когда ты атакуешь при помощи метательного оружия, которое не нужно перезаряжать отдельным действием, то по умолчанию совершаешь *двойной выстрел*. При этом категория урона этой атаки уменьшается на одну ступень (обычно с d8 до d6). Если на первом броске (не важно, попал ты или нет) выпал чёт, можешь провести вторую атаку в качестве свободного действия.

Если не хочешь использовать *двойной выстрел*, когда атакуешь при помощи лука или иного метательного оружия, сообщи об этом до броска. При этом ты проведёшь одну атаку и нанесёшь обычный урон.

Финт авантюриста

Получаешь +2 к попаданию второй атакой, если она по другой цели.

Финт героя

Раз за бой можешь произвести *двойной выстрел* при выпадении нечета на первом броске.

Финт легенды

Каждый ход, перед тем как сделать один из *двойных выстрелов*, можешь *освободиться* от одного врага, а также использовать действие движения между первой и второй атаками.

Двойной удар

Когда ты бьёшься с одноручным контактным оружием в каждой руке, то по умолчанию совершаешь двойную контактную атаку. При этом категория урона этой атаки уменьшается на одну ступень (обычно с d8 до d6). Если на первом броске (не важно, попал ты или нет) выпал чёт, можешь провести вторую атаку в качестве свободного действия.

Если не хочешь использовать *двойной удар*, когда бьёшься с одноручным контактным оружием в каждой руке, сообщи об этом до броска. При этом ты проведёшь одну атаку и нанесёшь обычный урон.

Финт авантюриста

Получаешь +2 к попаданию второй атакой, если она по другой цели.

Финт героя

Раз за бой можешь нанести *двойной удар* при выпадении нечета на первом броске.

Финт легенды

Каждый ход, перед тем как нанести один из *двойных ударов*, можешь *освободиться* от одного врага, а также использовать действие движения между первой и второй атаками.

Животное-спутник

Особенность: на этот талант, в отличие от прочих, можно потратить два очка. Потратив одно, ты становишься его неофитом, потратив два — адептом.

У тебя есть спутник — животное среднего размера, которое помогает тебе в бою. Правила для животных-спутников смотри в следующем разделе. Если тебе нужен питомец поменьше, смотри описание таланта *ручной зверь*.

Заклятый враг

Выбери тип монстров: аберрации, звери, конструкторы, демоны, драконы, великаны, гуманоиды*, слизь, нежить, дьяволы, элементали. Твой шанс нанести критический удар монстрам выбранного типа повышается на 2.

*При выборе гуманоидов ты тратишь два очка талантов вместо одного.

Финт авантюриста

Можешь сменить *заклятого врага*, помедитировав во время *отдыха*.

Финт легенды

Шанс нанести *заклятым врагам* критический удар повышается ещё на 1 (до +3).

Финт легенды

Выбери второй тип монстров (но не гуманоидов).

Ищейка

Получаешь *грань* «ищейка» с полновесными пятью очками в ней (не тратя на этой стартовый запас очков *граней*).

Ты мастерски читаешь следы в условиях дикой природы и видишь то, чего не замечают другие. Однако в городской среде, где движение куда интенсивнее, это умение не помогает. Кроме того, ты получаешь особую способность — *знание местности*.

Знание местности: в начале каждого боя вне городской черты кинь d6. Когда значение кубика эскалации достигнет выпавшего числа, ты получишь возможность применить своё *знание местности* в качестве быстрого действия в свой ход. Как правило, пользоваться им можно только раз за бой, но, благодаря особым обстоятельствам, географии или точному планированию, ты, возможно, сумеешь применять его чаще.

Знание местности даёт тебе возможность импровизировать в бою, опираясь на тонкое понимание природы и многообразии её проявлений. Например, ты можешь уронить на голову врагу осиное гнездо, которое никто не заметил; заманить врагов на топкий участок земли, чтобы замедлить их движение; отстрелить шляпку гигантского гриба в подземелье, чтобы противников окутало облако спор; вынудить врага ударить по сталактиту, в котором застрянет его меч; найти ветку дерева, с которой можно допрыгнуть до крылатого демона, мнящего себя неуязвимым для ваших клинков; и т.д.

Финт авантюриста

Ты стал лучше понимать, как устроен мир: теперь ты можешь использовать *знание местности* даже в городе.

Финт легенды

Можешь читать следы в городских условиях ничуть не хуже, чем в дикой местности.

Финт легенды

Можешь отслеживать летающих созданий и существ, которых обычно выследить нельзя. Возможно, даже чувствуешь направление телепортов.

Лучник

Раз за бой, проводя дистанционную атаку, можешь пройти проверку попадания повторно, если первая попытка была неудачной.

Финт авантюриста

Получаешь +2 к попаданию при повторной проверке и +1 к шансу нанести при этом критический удар.

Финт героя

Раз в день можешь использовать этот талант дважды в одном бою.

Финт легенды

Раз в день, попав по цели дистанционной атакой, можешь нанести ей критический удар.

Мастер парного оружия

Добавь +1 к попаданию, когда бьёшься с одноручным контактным оружием в каждой руке.

Финт авантюриста

Добавь свой уровень к урону при промахе, когда бьёшься с одноручным контактным оружием в каждой руке. Это значит, что при промахе большинство твоих базовых контактных атак будет наносить урон, равный твоему удвоенному уровню.

Финт героя

Когда ты бьёшься с одноручным контактным оружием в каждой руке, и у атакующего тебя врага выпадает 1, можешь в качестве свободного действия провести по нему свободную атаку.

Финт легенды

В одном бою за день твои атаки при промахе будут наносить урон, равный твоему утроенному, а не удвоенному уровню (см. финт авантюриста выше).

Первый удар

Твой шанс нанести критический удар первой за бой атакой увеличивается на 2 (обычно до 18+). Группа статистов считается за одного врага.

Финт авантюриста

Шанс нанести критический удар с помощью этого таланта увеличивается на 1 (до +3).

Финт героя

Раз в день критическое попадание *первым ударом* наноси утроенный, а не удвоенный урон.

Финт легенды

При попадании *первым ударом* можешь пройти проверку урона дважды и выбрать лучший результат.

Ручной зверь

В твоих странствиях тебя сопровождает небольшое животное. На него распространяются те же правила, что и на фамильяра волшебника, за следующими исключениями:

- Это животное — твой питомец и друг, а не фамильяр.
- Ручной зверь — обычное, а не волшебное существо.
- У ручного зверя может быть больше двух свойств.

Финт авантюриста

Ручной зверь получает третье свойство.

Финт авантюриста

Ручной зверь получает четвёртое свойство.

Финт авантюриста

Ручной зверь получает пятое свойство.

Следопыт от Бога

Выбери одно разовое или перезаряжаемое заклинание жреца своего или более низкого уровня: можешь использовать его, как будто ты жрец. Во время *отдыха* можешь сменить выбранное заклинание на другое.

Финт авантюриста

Раз за бой можешь использовать заклинание *исцеления*, которое является классовой особенностью жреца.

Финт героя

Можешь также выбирать бесконечные заклинания жреца, а не только разовые или перезаряжаемые.

Финт легенды

Получаешь ещё одно заклинание жреца своего или более низкого уровня. Итого у тебя их будет два.

Правила для животных-спутников

У тебя есть верное животное-спутник, которое бьётся с тобой бок о бок в боях как полноправный член вашего отряда. Если ты потратил на этот талант одно очко, становишься его неофитом, если два — адептом.

Участие в бою

Ты решаешь, будет ли участвовать животное-спутник в бою, в момент определения инициативы. Спутника можно призвать в качестве быстрого действия в любой момент боя.

Неофит может призывать спутника каждый второй бой: его животное не может участвовать в двух боях подряд, даже если их разделяет *отдых*, получение уровня или завершение приключения. На адепта это ограничение не распространяется: его животное может участвовать в каждом бою.

Резерв

Резерв неофита увеличивается на 1, резерв адепта — на 2. Ты можешь тратить свой резерв как на себя, так и на спутника.

Действия

Спутник действует в твой ход: либо сразу перед тобой, либо после тебя. Это зависит от его типа (см. ниже). За ход спутник может совершить действие движение и стандартное действие, но не быстрое. Если у тебя есть способности, срабатывающие по условию «когда ты впервые атакуешь врага», атака спутника расценивается как твоя собственная.

Ранения и смерть

Спутника можно исцелить так же, как и любого другого союзника. Если исцеляют только его, но не тебя, тратится твой резерв. Когда ты тратишь резерв на себя, находясь *вплотную* к спутнику (в том числе, когда вы вовлечены в ближний бой с одним и тем же врагом), твой спутник исцеляется даром.

В отличие от монстров и иных персонажей ведущего, спутник не умирает при нуле хитов — на него распространяются те же правила, что и на персонажей игроков. Это значит, что умереть он может только после четырёх проваленных спасбросков от смерти или когда его текущие хиты достигнут отрицательного значения, равного половине от максимума его хитов.

Если спутник погиб, он покидает бой, но ты можешь призвать его (или нового) в следующем бою (будучи адептом) или через бой (будучи неофитом). Уровень спутника будет на один ниже, чем обычно (т.е. на два уровня меньше твоего). В начале следующего боя его уровень вернётся к нормальному значению (т. е. будет на один меньше твоего).

Показатели и уровни

У всех спутников примерно одинаковые базовые показатели. Они указаны в таблице ниже.

Уровень спутника всегда меньше твоего на один. Так, у следопыта 1-го уровня будет спутник 0-го уровня. Когда следопыт получит второй уровень, спутник поднимется до первого.

Кроме базовых показателей у каждого типа животных есть свои характерные преимущества.

Преимущества спутников

Каждый тип спутников немного отличается от остальных.

Волк (большой пёс, гиена, койот, шакал)

Действует: после следопыта.

Преимущество: получает +1 к попаданию по врагам, которых на том же ходу атаковал его хозяин, или по тем, кто вовлечён с хозяином в ближний бой.

Змея (гигантский паук, ядовитая жаба)

Действует: после следопыта.

Преимущество: при выпадении 18+ атака змеи наносит постоянный урон ядом, равный твоему удвоенному уровню.

Финт героя

Постоянный урон равен твоему утроенному уровню.

Финт легенды

Постоянный урон равен твоему учетверённому уровню.

Кабан (колючая ящерица)

Действует: перед следопытом.

Преимущество: получает +1 к попаданию, если перемещался до атаки (в этот же ход).

Медведь (гигантский барсук, россомаха)

Действует: после следопыта.

Преимущество: получает временные хиты, равные своему уровню, когда попадает по цели.

Финт героя

Временные хиты равны удвоенному уровню спутника.

Орёл (гриф, сова, сокол, ястреб)

Действует: перед следопытом.

Преимущество: летает! Но категория его урона снижается на одну ступень (d6 на 0-м уровне).

Пантера (лев, тигр)

Действует: перед следопытом.

Преимущество: её шанс нанести критический удар врагам с более низкой инициативой повышается на 2.

Базовые показатели спутника

Используй базовые показатели соответствующего уровня. Помни, что уровень спутника всегда меньше твоего на один. Как правило, физическая защита у животных выше ментальной, но ты можешь поменять их местами, если у тебя есть хорошее объяснение этому.

Уровень	Атака	Урон	КБ	ФЗ (или МЗ)	МЗ (или ФЗ)	Хиты
0	+5 по КБ	d8	16	14	10	20 (10)
1	+6 по КБ	d10	17	15	11	27 (13)
2	+7 по КБ	2d6	18	16	12	36 (18)
3	+9 по КБ	3d6	19	17	13	45 (22)
4	+10 по КБ	4d6	21	19	15	54 (27)
5	+11 по КБ	5d6	22	20	16	72 (36)
6	+13 по КБ	6d6	23	21	17	90 (45)
7	+14 по КБ	7d6	25	23	19	108 (54)
8	+15 по КБ	8d6	26	24	20	144 (72)
9	+17 по КБ	9d6	27	25	21	180 (90)
10	+18 по КБ	10d6	28	26	22	216 (108)

Финты для животных-спутников

Эти финты не связаны жёсткой последовательностью: в отличие от остальных, их можно брать не строго один за другим, а в любом порядке, если ты уже достиг нужного ранга.

Финты ранга авантюристов

- Раз в день спутник может в качестве стандартного действия атаковать дважды в раунд.
- Раз за бой спутник может помешать врагу выйти из ближнего боя с собой, даже если тот успешно прошёл соответствующую проверку.
- Раз в день спутник может повторно пройти проверку попадания в случае промаха.
- Спутник может добавлять значение кубика эскалации в качестве бонуса к попаданию.

Финты ранга героев

- Раз в день спутник может вынудить врага, попавшего по нему, пройти проверку попадания повторно.
- Действие таланта *безжалостный охотник* распространяется и на твоего спутника.
- Увеличь физическую и ментальную защиту спутника на +1.

Финты ранга легенд

- Увеличь категорию урона спутника на одну ступень (с d6 до d8, с d8 до d10 и т.д.).
- Увеличь класс брони спутника на +1.

Заклинания для животных-спутников

Став адептом, ты получаешь несколько разовых заклинаний, которые повышают боевую эффективность животных-спутников — как твоих собственных, так и чужих. Выбирать их заранее не нужно: можешь использовать любое заклинание своего или более низкого уровня из числа доступных тебе. Однако, прочитав одно такое заклинание, ты сможешь сотворить его снова только после *отдыха*. Неофитам эти заклинания недоступны.

Уровень	Уровень мультикласса	Всего заклинаний	Уровень заклинания
1-й	1-й, 2-й	1	1-й
2-й	3-й	2	1-й
3-й	4-й	2	3-й
4-й	5-й	2	3-й
5-й	6-й	3	5-й
6-й	7-й	3	5-й
7-й	8-й	3	7-й
8-й	9-й	4	7-й
9-й	10-й	4	9-й
10-й	—	4	9-й

Заклинания 1-го уровня

Живучесть

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: оно животное-спутник *рядом*.

Эффект: цель исцеляется даром.

Заклинание 3-го уровня: кроме того, в начале каждого своего хода цель восстанавливает количество хитов, равное модификатору твоей *мудрости*. Эффект сохраняется до конца боя или пока хиты цели не упадут до 0.

Заклинание 5-го уровня: количество восстанавливаемых в начале хода хитов равно удвоенному модификатору твоей *мудрости*.

Заклинание 7-го уровня: количество восстанавливаемых в начале хода хитов равно утроенному модификатору твоей *мудрости*.

Заклинание 9-го уровня: когда хиты цели в первый раз за бой падают до 0, кинь спасбросок 11+. В случае успеха цель исцеляется за счёт твоего резерва.

Стайный инстинкт

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: когда цель атакует врага, вовлечённого с тобой в ближний бой, категория урона её атаки повышается на одну ступень (максимум — d12). Эффект сохраняется до конца боя.

Заклинание 5-го уровня: базовые контактные атаки цели наносят половину урона при промахе счётом.

Заклинание 7-го уровня: базовые контактные атаки цели наносят половину урона при любом промахе.

Заклинания 3-го уровня

Чудо-клык

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: если цель может пользоваться кубком эскалации, она получает +2 к попаданию до конца боя. Если не может, то обретает такую возможность.

5-й уровень: шанс цели нанести критический удар повышается на 2.

9-й уровень: шанс цели нанести критически удар повышается ещё на 2 (всего на 4).

Заклинания 5-го уровня

Незримый панцирь

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Особенность: ты должен потратить резерв, чтобы сотворить это заклинание.

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: до конца боя цель обретает *устойчивость к урону 12+* против атак по КБ.

7-й уровень: цель обретает такую же *устойчивость* к атакам по ФЗ.

9-й уровень: *устойчивость* цели повышается до 14+.

Заклинания 7-го уровня

Сила крови

Дистанционное заклинание

Разовое

Быстрое действие

Цель: одно животное-спутник *рядом*.

Эффект: когда цель попадает по врагу контактной атакой, ты восстанавливаешь количество хитов, равное $1d10$ + модификатор твоей *мудрости*. Эффект сохраняется до конца боя.

9-й уровень: ты восстанавливаешь количество хитов, равное $2d10$ + удвоенный модификатор твоей *мудрости*.

Заклинания 9-го уровня

Хранитель духа

Дистанционное заклинание

Разовое

Свободное действие

Особое условие: твои хиты падают до 0 или ниже, а твоё животное-спутник находится *рядом* и его хиты выше нуля.

Эффект: твой дух переносится в тело животного-спутника, а его — в твоё. Теперь ты занимаешь тело спутника и сражаешься, используя его текущие хиты, атаки и защиты (а также эффекты наложенных на него ранее заклинаний).

Находясь в теле спутника, ты не можешь творить заклинания и пользоваться своими обычными способностями и особенностями класса. Ты можешь либо продолжить бой в теле спутника, либо попробовать вернуться в своё. Чтобы вернуться, раз за ход в качестве быстрого действия кинь спасбросок: в случае успеха вы снова обмениваетесь телами. Когда ты возвращаешься в своё тело, твои хиты становятся равны хитам спутника, которые были у него на момент совершения спасброска, и ты вдобавок можешь исцелиться за счёт резерва. Возвращение в своё тело в результате успешного спасброска прекращает действие заклинания.

Пока спутник находится в твоём теле, он может кидать спасброски от смерти, и его можно исцелять. Если он придёт в сознание, то сможет проводить базовые атаки, но твои заклинания и способности ему доступны не будут. Проваленные спасброски от смерти идут в зачёт духу, совершившему бросок, а не телу.

Мультиклассы

У мультиклассового персонажа не один класс, а два. Благодаря этому он становится гибче (ведь два класса дают больше возможностей), но теряет в «убойной силе».

Ты можешь создать мультиклассового персонажа сразу в начале игры или взять второй класс при повышении уровня. Получение второго класса в ходе игры зачастую становится результатом важных сюжетных событий.

Основное правило мультиклассирования таково: нельзя использовать таланты, финты или особенности одного класса вместе с заклинаниями и атаками другого класса. Например, варвар/плут может впасть в *ярость* и кидать 2d20, проводя атаки, но не может увеличить урон, наносимый контактными атаками варвара, за счёт *подлого удара*. Или же он может сделать *шаг в тень* и, при выходе из неё, провести плутовскую атаку, но не может при этом использовать преимущества *ярости*. Другой пример: колдун/волшебник или колдун/жрец не может сначала *накопить силу*, а потом сотворить заклинание волшебника или жреца, поскольку накопление силы — классовая особенность колдуна. Впрочем, некоторые финты позволяют обойти это ограничение.

Этот запрет обычно не распространяется на создаваемые тобой эффекты, которые не нужно поддерживать отдельным действием. Так, жрец/варвар может прочитать *литанию* в начале боя, затем сотворить заклинание, а потом впасть в *ярость*. При этом эффект *литании* будет действовать дальше, поскольку его не нужно продлевать отдельным действием.

Исключение из этого правила — *ярость*. Пока длится приступ ярости, персонаж не может пользоваться способностями других классов несмотря на то, что *ярость* не нужно продлевать отдельным действием.

Общая информация

Ниже представлено руководство по созданию мультиклассовых персонажей. Если тебе встретится комбинация игромеханических элементов, не описанная тут, считай, что она работает так, как работала бы для персонажа с одним классом.

Особенности мультиклассирования конкретных классов описаны отдельно ниже. Имей в виду, что многие персонажи с двумя классами получают доступ к особым финтам, которые помогают им компенсировать недостатки мультиклассирования.

Терминология

Названия классов мультиклассового персонажа записываются через косую черту. Порядок записи классов неважен: воин/волшебник ничем не отличается от волшебника/воина.

Если подходить к вопросу мультиклассов формально, то наш вариант должен называться двухклассовым, ведь классов у персонажа может быть всего два.

Развитие персонажа

Ты получаешь уровни так же, как и обычные персонажи. Например, воин/волшебник 3-го уровня будет считаться персонажем 3-го уровня, у которого есть три финта (четыре, если он человек) и стандартное для 3-го уровня число хитов. Ты по-прежнему добавляешь свой уровень (3) к защита, проверкам попадания и навыков. В уровне ты растёшь с той же скоростью, что и остальные персонажи, и тебе не надо брать отдельные уровни в конкретных классах.

С другой стороны, ты повышаешься в уровне **не совсем** так, как обычные персонажи: при определении количества и уровня классовых способностей, атак, дополнительных талантов и заклинаний твой уровень считается на один меньше фактического.

Так, при работе с таблицами развития воин/волшебник 3-го уровня будет использовать строчки, соответствующие воину 2-го уровня и волшебнику 2-го уровня. Как воину, ему будет известно четыре манёвра 1-го уровня. Как волшебнику, ему будет известно шесть заклинаний 1-го уровня. Когда он получит четвёртый уровень, ему станут доступны те манёвры и заклинания, которые доступны воинам и волшебникам 3-го уровня.

Стартовые показатели

В описании каждого класса ниже указано, как изменяются показатели мультиклассового персонажа на первом уровне (с учётом отставания на один уровень).

Таланты на 1-м уровне

Выбери два таланта одного класса и один — второго.

Таланты, получаемые при развитии

Если с ростом уровня у твоего класса появляются дополнительные таланты (как у варвара, воина, командира, монаха, оккультиста, паладина и следопыта), ты их получаешь на уровень позже, чем обычно.

Особенности классов

Многие классы сохраняют все свои классовые особенности при мультиклассировании, но некоторые теряют часть особенностей или доступ к определённым талантам или финтам.

Бонус к характеристикам при создании персонажа

Можешь выбрать **один** из всех доступных твоим классам вариантов. К примеру, воин/волшебник может получить +2 к *силе*, *выносливости*, *интеллекту* или *мудрости*.

Ключевые характеристики и модификаторы

Чтобы мультиклассовый персонаж был эффективен, у него должны быть высокие показатели как минимум двух характеристик (обычно, по одной на класс).

У мультиклассового персонажа есть особый, **ключевой** модификатор, который используется в качестве бонуса при проверках попадания (в т. ч. при применении заклинаний и прочих способностей). Он равен **меньшему** из модификаторов двух характеристик, определяемых комбинацией его классов. Ключевой модификатор используется в том случае, когда при проведении атаки (применении заклинания или другой способности) тебе нужно добавить к броску d20 модификатор одной из этих двух характеристик.

Ключевой модификатор применяется не для всех атак, а только в тех случаях, когда к броску нужно прибавить модификатор одной из двух указанных характеристик. Например, для барда/жреца ключевым является модификатор *мдп/хар*. Бард будет добавлять его ко всем своим проверкам попадания, зависящим от *мудрости* или *харизмы*, но для контактных атак (что жреца, что барда) он будет использовать модификатор *силы*.

При проверке навыков ключевой модификатор **не используется**. Проверки навыков не связаны с механикой классов и поэтому совершаются по обычным правилам.

В таблице «Ключевые модификаторы» ниже приведены соответствующие модификаторы для всех комбинаций классов. К примеру, ключевые характеристики плута/волшебника — *интеллект* и *ловкость*, следовательно, ключевым для него будет меньший из модификаторов этих двух характеристик. Его нужно использовать для всех атак, способностей, заклинаний, классовых особенностей и эффектов плута или волшебника, к которым прибавляется модификатор *ловкости* или *интеллекта*.

Базовые показатели персонажа, такие как КБ, МЗ, ФЗ и инициатива, не зависят от класса, поэтому для их расчёта используются обычные, а не ключевые модификаторы.

Базовые атаки

Мультиклассовый персонаж может проводить базовые атаки обоих классов. Если одна из них сильнее другой из-за разницы в модификаторах характеристик, тебе надо будет каждый раз указывать, атаку какого из классов ты собираешься провести.

Хиты

Сложи **базовые** хиты обоих классов (первая цифра в столбце «Всего хитов» в таблице развития любого класса), раздели пополам, прибавь модификатор *выносливости*, умножь на три и округли в меньшую сторону.

Например, хиты воина/плута 1-го уровня будут равны $(7 + \text{вын}) \times 3$. Хиты воина/барда 1-го уровня будут равны $(7,5 + \text{вын}) \times 3$; округление производится после умножения.

Размер резерва

Сложи размер резерва обоих классов, раздели пополам и округли результат (в случае дроби) до следующего целого числа (d6, d8, d10 или d12). Например: $d6 + d8 = d8$ ($(6 + 8) / 2 = 7$, округляем до 8), $d6 + d10 = d8$; $d6 + d12 = d10$; $d8 + d10 = d10$; $d8 + d12 = d10$; $d10 + d12 = d12$.

Доспехи и класс брони

Посмотри, какой из двух классов обладает наибольшим КБ для доспехов, в которые ты облачён, и используй его. Если один из классов налагает штрафы на попадание за ношение доспехов и щитов, они сохраняются. Например, у воина/волшебника 1-го уровня, облачённого в тяжёлые доспехи, базовый КБ будет воинский — 16. И хотя он сможет проводить воинские атаки без проблем, любые атаки волшебника (в том числе, заклинаниями) ему придётся совершать со штрафом -2.

Физическая и ментальная защита

Используй ФЗ и МЗ того класса, у которого они выше.

Атаки оружием

Используй атаки того класса, который обращается с оружием лучше.

Штраф к урону

У большинства мультиклассовых персонажей категория урона снижается на одну ступень. То есть, d10 уменьшается до d8, d8 до d6, d6 до d4, а d4 так и остаётся d4. Снижения **не происходит**, если оба твоих класса относятся к следующему списку искусных воителей: бард, варвар, воин, командир, паладин, плут, следопыт. В противном случае помни, что это снижение распространяется только на тебя: атаки животных-спутников, призванных и т.п. существ наносят обычный урон.

Снижение также происходит, если тебе удалось временно увеличить категорию наносимого оружием урона. Так, урон жреца, прочитавшего заклинание *молота веры*, увеличится до d12 до конца боя, но урон воина/жреца (или любого другого класса, «спаренного» со жрецом) увеличится только до d10.

Финты

Можешь брать финты любого из двух классов. При повышении уровня ты, как и все остальные, получаешь только один новый финт.

Снаряжение

Мультиклассовый персонаж 1-го уровня получает необходимое ему снаряжение обоих классов, и стартовый капитал одного из классов: 25 золотых или $1d6 \times 10$ золотых.

Таблица «Ключевые модификаторы характеристик»

При работе с ключевыми модификаторами нужно помнить две вещи: а) замена одних характеристик другими за счёт классовых талантов не влияет на ключевые модификаторы; б) ключевые модификаторы влияют на классовые таланты.

Рассмотрим пример: бард/друид берёт талант *мифовед*, который, помимо прочего, позволяет барду использовать *мудрость* вместо *харизмы*. Это касается способностей барда, но не касается ключевого модификатора барда/друида: он как был мдр/хар, так и остался. При этом сам ключевой модификатор влияет на классовые таланты персонажа, поэтому формулировка *мифоведа* теперь будет звучать так: «позволяет использовать мдр/хар вместо мдр/хар». Как видно, большого смысла в этом таланте для мультиклассового персонажа нет.

Другой пример: плут/волшебник берёт талант *хитроумный*, который позволяет использовать плуту *интеллект* вместо *харизмы*. Ключевой модификатор плута/волшебника — лvk/инт. С его учётом формулировка будет звучать так: «позволяет использовать лvk/инт вместо харизмы». Смысл в выборе такого таланта определённо есть.

	Бард	Варвар	Воин	Волшебник	Друид
Бард	х	сил/хар	сил/хар	инт/хар	мдр/хар
Варвар	сил/хар	х	сил/вын	сил/инт	сил/мдр
Воин	сил/хар	сил/вын	х	сил/инт	сил/мдр
Волшебник	инт/хар	сил/инт	лvk/инт	х	инт/мдр
Друид	мдр/хар	сид/мдр	сил/мдр	инт/мдр	х
Жрец	мдр/хар	сил/мдр	сил/мдр	инт/мдр	сил/мдр
Колдун	лvk/хар	сил/хар	лvk/хар	инт/хар	мдр/хар
Командир	сил/хар	сил/хар	сил/хар	инт/хар	мдр/хар
Маг хаоса	сил или лvk/хар	сил/хар	сил/хар	инт/хар	мдр/хар
Монах	лvk/хар	сил/лvk	сил/лvk	лvk/инт	лvk/мдр
Некромант	инт/хар	сил/инт	сил/инт	инт/хар	инт/идр
Оккультист	инт/хар	сил/инт	сил/инт	инт/мдр	инт/мдр
Паладин	сил/хар	сил/хар	сил/хар	сил/инт	сил/мдр
Плут	лvk/хар	сил/лvk	сил/лvk	лvk/инт	лvk/мдр
Следопыт	сил или лvk/хар	сил/лvk	сил/лvk	лvk/инт	сил или лvk/мдр

	Жрец	Колдун	Командир	Маг хаоса	Монах
Бард	мДР/ХАР	СИЛ или ЛВК/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ или ЛВК/ХАР	ЛВК/ХАР
Варвар	СИЛ/мДР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ЛВК
Воин	СИЛ/мДР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ЛВК
Волшебник	ИНТ/мДР	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ЛВК/ИНТ
Друид	СИЛ/мДР	мДР/ХАР	мДР/ХАР	мДР/ХАР	ЛВК/мДР
Жрец	Х	мДР/ХАР	мДР/ХАР	мДР/ХАР	ЛВК/мДР
Колдун	мДР/ХАР	Х	СИЛ/ХАР	ВЫН/ХАР	ЛВК/ХАР
Командир	мДР/ХАР	СИЛ/ХАР	Х	СИЛ/ХАР	СИЛ/ЛВК
Маг хаоса	мДР/ХАР	ВЫН/ХАР	СИЛ/ХАР	Х	ЛВК/ХАР
Монах	ЛВК/мДР	ЛВК/ХАР	СИЛ/ЛВК	ЛВК/ХАР	Х
Некромант	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ЛВК/ИНТ
Оккультист	ИНТ/мДР	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	ЛВК/ИНТ
Паладин	СИЛ/мДР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ХАР	СИЛ/ЛВК
Плут	ЛВК/мДР	ЛВК/ХАР	ЛВК/ХАР	ЛВК/ХАР	СИЛ/ЛВК
Следопыт	СИЛ/ЛВК	ЛВК/ХАР	ЛВК/ХАР	ЛВК/ХАР	СИЛ/ЛВК

	Некромант	Оккультист	Паладин	Плут	Следопыт
Бард	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	СИЛ/ХАР	ЛВК/ХАР	СИЛ или ЛВК/ХАР
Варвар	СИЛ/ИНТ	СИЛ/ИНТ	СИЛ/ХАР	СИЛ/ЛВК	СИЛ/ЛВК
Воин	СИЛ/ИНТ	СИЛ/ИНТ	СИЛ/ХАР	СИЛ/ЛВК	СИЛ или ЛВК/МДР
Волшебник	ИНТ/ХАР	ИНТ/МДР	СИЛ/ИНТ	ЛВК/ИНТ	ЛВК/ИНТ
Друид	ИНТ/МДР	ИНТ/МДР	СИЛ/МДР	ЛВК/МДР	СИЛ ил ЛВК/МДР
Жрец	ИНТ/МДР	ИНТ/МДР	СИЛ/МДР	ЛВК/МДР	СИЛ/МДР
Колдун	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	СИЛ/ХАР	ЛВК/ХАР	ЛВК/ХАР
Командир	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	СИЛ/ХАР	ЛВК/ХАР	СИЛ/ХАР
Маг хаоса	ИНТ/ХАР	ИНТ/ХАР	СИЛ/ХАР	ЛВК/ХАР	СИЛ или ЛВК/ХАР
Монах	ЛВК/ИНТ	ЛВК/ИНТ	СИЛ/ЛВК	СИЛ/ЛВК	СИЛ/ЛВК
Некромант	Х	ИНТ/ХАР	СИЛ/ИНТ	ЛВК/ИНТ	СИЛ или ЛВК/ИНТ
Оккультист	ИНТ/ХАР	Х	СИЛ/ИНТ	ЛВК/ИНТ	СИЛ или ЛВК/ИНТ
Паладин	СИЛ/ИНТ	СИЛ/ИНТ	Х	СИЛ/ЛВК	СИЛ/ЛВК
Плут	ЛВК/ИНТ	ЛВК/ИНТ	СИЛ/ЛВК	Х	СИЛ/ЛВК
Следопыт	СИЛ или ЛВК/ИНТ	СИЛ или ЛВК/ИНТ	СИЛ/ЛВК	СИЛ/ЛВК	Х

Примечание: в отличие от других классов, барды, варвары, воины, командиры, паладины, плуты и следопыты не получают штраф к урону при мультиклассировании. Ключевые модификаторы этих классов выделены в таблице курсивом.

Бард

Определяя доступные боевые кличи, заклинания и песни, считай, что твой уровень на один меньше фактического.

На первом уровне ты получаешь только один боевой клич 1-го уровня и только одно заклинание или песню 1-го уровня. Таланты *боевого скальда* и *исполнителя баллад* дают дополнительный клич, заклинание или песню, как обычно.

Учи, что преимущества таланта *мастер на все чары* касаются только заклинаний, позаимствованных у других классов, но не тех, что даёт тебе второй класс.

Если второй класс умеет проводить гибкие атаки (как, например, воин или друид-воитель), приглядиись к финтам, описанным ниже. Без них тебе придётся каждый раз указывать, какую из гибких атак ты собираешься предпринять — барда или второго класса.

Подлинная гибкость

Финт ранга авантюристов

Раз за бой, собираясь провести атаку, которая считается гибкой для обоих твоих классов, можешь сначала сделать бросок, а потом решить, какую из имеющихся гибких атак использовать. Т.е. ты выбираешь *любую* из доступных тебе гибких атак после того, как увидишь, что выпало на d20.

Финт ранга героев

Можешь использовать описанный выше финт дважды за бой.

Варвар

Ты начинаешь с тремя талантами, как обычно, а новые получаешь только на 6-м и 9-м уровнях.

Находясь в *ярости*, ты не можешь пользоваться атаками, способностям и заклинаниям своего второго класса, если только не возьмёшь финт *укрощённой ярости*.

Укрощённая ярость

Финт авантюриста

Можешь пользоваться способностями и атаками второго класса даже находясь в *ярости*. При этом ты кидаешь только один d20, но хотя бы можешь усмирить свой гнев на то время, пока читаешь заклинание или применяешь способность своего второго класса.

Финт героя

Раз за бой, находясь в *ярости*, можешь провести контактную атаку своего второго класса и кинуть 2d20, как если бы это была атака варвара. Примеры возможного использования: боевые кличи барда, активируемые гибкими атаками; способность командира получать очки приказов, когда он *бьётся на передовой*; *двойной удар* следопыта и т.д.

Воин

Определяя число доступных манёвров и их уровень, считай, что твой уровень на один меньше фактического. Кроме того, ты получаешь дополнительный талант воина не на шестом, а на седьмом уровне.

На первом уровне тебе, как воину, известно два манёвра 1-го уровня.

Броневик

Финт авантюриста

Раз за бой, будучи облачённым в тяжёлые доспехи, ты можешь провести атаку своего второго класса, на которую обычно налагается штраф за ношение тяжёлых доспехов. Штраф ты при этом не получаешь.

Финт ранга героев

Можешь также игнорировать штраф за тяжёлые доспехи, когда на кубике эскалации 3+.

Волшебник

Определяя доступные заклинания, считай, что твой уровень на один меньше фактического. На первом уровне тебе известно всего четыре заклинания 1-го уровня.

Друид

Определяя доступные способности и заклинания, считай, что твой уровень на один меньше фактического.

Жрец

Определяя доступные заклинания, считай, что твой уровень на один меньше фактического. Кроме того, на первом уровне ты получаешь всего три заклинания 1-го уровня.

Колдун

Определяя доступные заклинания, считай, что твой уровень на один меньше фактического. На первом уровне тебе известно всего три заклинания 1-го уровня.

Безграничная сила

Финт авантюриста

Раз в день, *накопив силу*, можешь сотворить заклинание своего второго класса. Урон такого заклинания удваивается, как если бы оно был заклинанием колдуна.

Финт героя

Можешь использовать *безграничную силу* не только раз в день, но ещё и раз за бой, когда на кубике эскалации 4+. Иными словами, если за день ты участвуешь в четырёх боях, можешь использовать этот финт пять раз (если позволяет кубик эскалации).

Командир

Определяя количество доступных очков приказов и тактических приёмов, а также их уровень, считай, что твой уровень на один ниже фактического.

На всех фронтах

Финт авантюриста

Раз за бой можешь использовать атаку своего второго класса вместо атаки командира, когда *бьёшься на передовой*.

Финт героя

Можешь использовать предыдущий финт дважды за бой.

Маг хаоса

Определяя доступные заклинания (разовые и используемые раз за бой), а также их уровень, считай, что твой уровень на один меньше фактического.

Добавь в свой «волшебный» мешочек ещё три жетона одного цвета (отличного от тех, что используешь для атакующих, защитных и иконических заклинаний): они будут отвечать за действия второго класса. Когда ты вытаскиваешь один из таких жетонов, эффекты всех *искажений* и *концентрированных странностей*, активированные на прошлом ходу, заканчиваются. В свой следующий ход ты должен провести атаку, совершаемую в качестве стандартного действия, которая принадлежит твоему второму классу, по тем же правилам, как если бы тебе достался жетон одной из трёх обычных категорий магии хаоса.

Если у тебя есть таланты мага хаоса, дающие доступ к случайным заклинаниям других классов (*смрад некромантии*, *печать волшебства*, *дух святости* или *налёт колдовства*), эти заклинания сохраняют ту категорию, которую ты им назначил при получении.

Непрерывные искажения

Финт авантюриста

Если активировавшийся ранее эффект *искажения* ещё действует, он не прерывается, когда ты вытаскиваешь из мешочка жетон, символизирующий действия второго класса. Он сохраняется, пока его не заменит другой эффект *искажения* или пока не закончится бой.

Финт героя

Если ты брал финты *концентрированной странности*, то её эффекты не прерываются, когда ты вытаскиваешь жетон, символизирующий действия второго класса.

Монах

Ты получаешь +2 к двум характеристикам, но без таланта *алмазной воли* не сможешь проводить серии атак. Кроме того, определяя доступные таланты, формы и количество единиц ци, считай, что твой уровень на один меньше фактического.

Категория урона от тычков, ударов и пинков снижается на одну ступень по общему правилу. Да, это значит, что тычок наносит d4 урона, удар — d6, а пинок — d8.

Некромант

Определяя доступные заклинания, считай, что твой уровень на один меньше фактического.

Оккультист

Чтобы использовать заклинания оккультиста, ты должен потратить стандартное действие на подготовку и фокусировку. При этом, сфокусировавшись, ты теряешь возможность применять способности и заклинания второго класса.

Определяя доступные заклинания, считай, что твой уровень на один меньше фактического. Кроме того, ты получаешь дополнительные таланты не на пятом и восьмом уровнях, а на шестом и девятом.

Широкий фокус

Финт авантюриста

Раз за бой можешь использовать способность, заклинание или иной эффект своего второго класса, даже если ты в этот момент сфокусирован.

Паладин

Ты получаешь дополнительные таланты не на пятом и восьмом уровнях, а на шестом и девятом.

В доспехах по жизни

Финт ранга авантюристов

Раз за бой, будучи облачёнными в тяжёлые доспехи, можешь провести атаку своего второго класса, на которую обычно налагается штраф за ношение тяжёлых доспехов. Штраф ты при этом не получаешь.

Финт героя

В двух боях за день можешь проигнорировать все штрафы к попаданию за ношение тяжёлых доспехов, которые обычно налагаются на атаки твоего второго класса. Финт авантюриста в этом же бою, понятно, использовать нельзя, но можно в любом другом.

Плут

Определяя доступные способности, считай, что твой уровень на один меньше фактического. На первом уровне тебе известны три способности 1-го уровня.

Ты не можешь наносить урон от *подлого удара* атаками другого класса.

Шанс покуражиться

Финт авантюриста

Раз в день, попав по цели атакой своего второго класса, можешь *поймать кураж*, как при попадании атакой плута.

Финт героя

Ты получаешь *шанс покуражиться* не только раз в день, но ещё и раз за бой. Иными словами, если за день ты участвуешь в четырёх боях, можешь использовать этот финт пять раз.

Следопыт

Как и паладин, ты ничего особо не теряешь при взятии второго класса. Ты получаешь дополнительные таланты не на пятом и восьмом уровнях, а на шестом и девятом.

Если твой второй класс не относится к списку искусных воителей (см. «Штраф к урону» выше), то категория урона, который наносят *двойной удар* и *двойной выстрел*, снижается две ступени (как правило, с d8 до d4).

Мастер парного класса

Финт авантюриста

Сражаясь парным оружием, ты получаешь преимущества таланта *мастера парного оружия* (и любых взятых для него финтов), даже если проводишь атаки своего второго класса.

Финт авантюриста

Можешь использовать талант *лучника* (и любых взятых для него финтов), даже если проводишь атаки своего второго класса.

Бой

Действия в бою

Перемещение и ближний бой

Выбор цели

Ты не можешь выбрать себя в качестве цели заклинания или способности, которая действует на врага, союзника или существо *рядом*, если это не указано в описании в явном виде.

Особые действия

Полёт

Некоторые заклинания и таланты позволяют персонажам получить способность к *полёту*. На летающих существ действуют обычные правила перемещения, за одним исключением: если позволяет место, ты можешь перелететь через врагов, с которыми не вовлечён в ближний бой, не провоцируя свободных атак с их стороны. Перехватывать ты можешь только других летающих существ, которые уже находятся в воздухе.

Вовлечение в ближний бой и выход из него в воздухе осуществляются по обычным правилам, но у тебя появляется дополнительный вариант: ты можешь атаковать врага со штрафом -2 к попаданию, пролетев мимо него, вместо того, чтобы вовлечь его в ближний бой.

Монстры

Новые типы монстров

К списку типов монстров добавились два новых: дьявол и элементарь.

Повышение уровня монстра

При повышении монстров в уровне придерживайся следующих правил:

1. Увеличь атаку и защиту монстра на 1 за каждый добавленный уровень.
2. Умножь изначальные показатели урона, хитов и связанных с ними способностей типа исцеления или нанесения себе урона на соответствующий множитель из таблицы.

Кол-во уровней	Множитель
+1 уровень	x 1,25
+2 уровня	x 1,6
+3 +уровня	x 2,0
+4 уровня	x 2,5
+5 уровней	x 3,2
+6 уровней	x 4,0

Животные (звери)

Лютый вепрь

Большой Уровень 5 Боец Зверь	Инициатива: +6	КБ	18
		ФЗ	16
		МЗ	12
		Хиты	180
	Прочные клыки +13 по КБ — 22 урона. 16+: лютый вепрь может совершить <i>рывок</i> в сторону другой цели в качестве свободного действия. [По условию] Рывок +10 по ФЗ — цель ослаблена (-4 к попаданию и защитах) до конца следующего хода вепря. Звериная прыть: если атака врага производит на вепря некий эффект помимо урона, вепрь может тут же кинуть спасбросок 16+. В случае успеха эффект на него не действует. До последнего вздоха: вепрь умирает, только когда его хиты падают до -60. Если хиты вепря меньше или равны 0 (но больше -60), в конце каждого своего хода он кидает спасбросок 11+, провал которого означает смерть. (Бой с вепрем всегда ставит перед героями вопрос: добить врага до -60 или положиться на то, что удача рано или поздно покинет его?) Лютый: используй таблицу случайных особенностей лютых зверей. Усиление Яростный рывок: когда вепрю выпадает шанс совершить <i>рывок</i> , и он при этом не вовлечён в ближний бой с другим врагом, в качестве свободного действия вепрь может <i>освободиться</i> от вовлечённого с ним в ближний бой врага и переместиться к врагу <i>рядом</i> , чтобы атаковать его <i>рывком</i> .		

Лютый тигр

Большой Уровень 6 Боец Зверь	Инициатива: +9	КБ	20
		ФЗ	19
	Мощные челюсти и кромсающие когти +11 по КБ (2 атаки) — 17 урона.	МЗ	15
		Хиты	160
<i>[По условию]</i> Наскок +13 по КБ — 38 урона, и цель стеснена, пока вовлечена в ближний бой с тигром. <i>Перехват с наскака:</i> если тигр не вовлечён в ближний бой, и к нему двигается противник с целью вовлечь его в ближний бой, тигр может прыгнуть навстречу этому противнику и, в качестве прерывающего действия, атаковать его с <i>наскока</i>. При этом его атака проходит раньше атаки противника. <i>Атака в прыжке:</i> если тигр не вовлечён в бой и прыжком перемещается к врагу, чтобы вовлечь того в ближний бой, он может атаковать этого врага с <i>наскока</i> в качестве стандартного действия. <i>Лютый:</i> используй таблицу случайных свойств лютых зверей.			

Гигантский богомол

Большой Уровень 8 Защитник Зверь	Инициатива: +14	КБ	25
		ФЗ	21
	Зазубренные лапы +13 по КБ (2 атаки) — 30 урона; если бонус цели к инициативе не больше 10, она схвачена до тех пор, пока не пройдёт проверку на выход из ближнего боя с богомолем, или пока он не атакует зазубренными лапами другую цель.	МЗ	17
		Хиты	320
<i>Ближний бой:</i> когда цель пытается выйти из ближнего боя с богомолем и терпит неудачу, он может провести по ней свободную атаку. <i>Сильный, но subtilный:</i> хотя размерами богомол тянет на <i>огромного</i> монстра, показатели у него как у <i>большого</i> существа. <i>Лютый:</i> используй таблицу случайных свойств лютых зверей. <u>Усиление</u> <i>Щёлкающие мандибулы:</i> если в начале своего хода богомол держит врага в захвате, он может свободным действием провести по нему описанную ниже атаку. Хрум +15 по КБ — 40 урона.			

Эйзеры

Эйзер-солдат

Средний Уровень 3 Боец Гуманоид	Инициатива: +7	КБ	20
	Раскалённый молот +9 по КБ — 8 урона.	ФЗ	17
	Попадание или промах, чёт: 4 постоянного урона от огня.	МЗ	14
	Д: Метательный топор +9 по КБ — 7 урона.	Хиты	50
	<i>Опаляющий жар:</i> враг, атаковавший эйзера в ближнем бою, получает 2 урона от огня. <i>Боевой задор:</i> если эйзер получает критический удар, который не убивает его, он восстанавливает 4d6 хитов. <i>Ненавистный холод:</i> эйзер прибавляет значение кубика эскалации в качестве бонуса к попаданию по врагам, чьи атаки, заклинания или магические предметы наносят урон холодом. <i>Устойчивость к огню 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём.		

Огненный нетопырь

Средний Уровень 3 Статист Зверь	Инициатива: +9	КБ	18
	Обжигающие когти +8 по КБ — 2 урона, 2 урона от огня.	ФЗ	16
	<i>Пылкий полёт:</i> если огненный нетопырь не вовлечён в ближний бой, он может в качестве стандартного действия подлететь к цели, атаковать её <i>огненным шлейфом</i> и отлететь прочь, не провоцируя свободных атак со стороны цели	МЗ	11
	Огненный шлейф +7 по ФЗ — 5 урона огнём.	Хиты	10
	<i>Опаляющий жар:</i> враг, атаковавший огненного нетопыря в ближнем бою, получает 2 урона от огня. <i>Устойчивость к огню 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его огнём. <i>Полёт:</i> огненный нетопырь летает проворно, особенно когда парит в потоках горячего воздуха. Вдали от тепла он слегка замедляется.		

Магмат

Средний Уровень 3 Мясник Конструктор	Инициатива: +4	КБ	19
	Уязвимость: холод	ФЗ	18
		МЗ	12
	Раскалённые железные кулаки +8 по КБ (2 атаки) — 6 урона. 16+: цель получает +6 урона огнём.	Хиты	46
Б: Струя лавы +7 по ФЗ (1d2 + 1 врагов, вовлечённых в ближний бой с магматом) — 8 урона от огня; магмат теряет 12 хитов. <i>Ограничение: 1/бой и только когда магмат ранен.</i>			
<i>Опалюющий жар:</i> враг, атаковавший магмата в ближнем бою, получает 2 урона от огня.			
<i>Устойчивость к огню 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём.			

Демоны

Демон-нетопырь

Средний Уровень 6 Статист Демон	Инициатива: +14	КБ	20
		ФЗ	19
		МЗ	16
	Цепкие когти +11 по КБ — 10 урона. <i>Промех:</i> 3 урона.	Хиты	22
<i>Полёт:</i> летуны из этих демонов неважные — у них лучше получается парить между сталактитов и цепляться за стены, чем, собственно, летать.			
<i>Все на одного:</i> в начале хода группы этих демонов выбери одного случайного врага <i>рядом</i> , находящегося в сознании. Все демоны-нетопыри, участвующие в этом бою, будут пытаться атаковать его до конца этого хода, даже если его хиты упали до 0. При этом демоны уповают на свою пронырливость и даже не пытаются выйти из ближнего боя с противниками перед тем, как переместиться к жертве.			
<i>Пронырливый:</i> демон-нетопырь получает +5 к КБ против свободных атак, а также <i>устойчивость к свободным атакам 18+</i> (половина урона, если враг выкинул меньше 18, проводя свободную атаку по демон-нетопырю).			

Великаны

Тан облачных великанов

Огромный Уровень 7 Мясник Великан	Инициатива: +11	КБ	22
		ФЗ	21
		МЗ	21
		Хиты	290
Небесный моргенштерн +12 по КБ — 60 урона. <i>Попадание, чёт:</i> цель теряет способность к <i>полёту</i> и не может обрести её никаким способом (отмена спасброском 11+). <i>Попадание или промах, нечет:</i> тан может провести атаку <i>цепями и осколками</i> в качестве свободного действия. Б: Цепи и осколки +12 по КБ (1d4 случайных существ рядом) — 20 урона. <i>Удар с преимуществом:</i> облачный великан получает +4 к попаданию по врагам, получающим постоянный урон или подверженным действию состояний (<i>ошеломлён</i> и т.п.).			

Облачный великан — воин

Огромный Уровень 7 Боец Великан	Инициатива: +10	КБ	22
		ФЗ	22
		МЗ	18
		Хиты	300
Меч или копье +12 по КБ (до двух врагов) — 40 урона. <i>16+:</i> цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). Д: Брошенное копье +12 по КБ (до трёх врагов в группе одним броском) — 20 урона. <i>Удар с преимуществом:</i> облачный великан получает +4 к попаданию по врагам, получающим постоянный урон или подверженным действию состояний (<i>ошеломлён</i> и т.п.).			

Облачный великан — маг

Огромный Уровень 7 Маг Великан	Инициатива: +12	КБ	21
		ФЗ	19
		МЗ	22
		Хиты	280
Посох +10 КБ (2 атаки) — 40 урона. Д: Спите, малышки +12 по МЗ (один враг рядом или группа из 1d3 врагов рядом, если на кубике эскалации 3+) — 20 психического урона; если у цели в результате атаки остаётся не более 50 хитов, она теряет сознание (отмена спасброском 16+ или получением не менее 10 урона). Д: Б-з-з-з-т! +12 по ФЗ — 35 урона от чистой энергии, 35 постоянного урона от молнии. <i>Промех:</i> 20 урона от чистой энергии, 20 постоянного урона от молнии. <i>Удар с преимуществом:</i> облачный великан получает +4 к попаданию по врагам, получающим постоянный урон или подверженным действию состояний (<i>беспомощен</i> в результате потери сознания и т.п.).			

Дьяволы

Дьяволы обладают рядом неизменных отличительных особенностей. Они:

- Родом из другого мира.
- Являются воплощённым злом.
- Действуют скрытно, расчётливо и коварно.
- Тайно вмешиваются в дела смертных.
- Уважают власть и иерархию — если не чужую, то хотя бы свою.
- Явно отличаются от демонов.
- Имеют рога.

У всех дьяволов есть уникальная способность: они могут потребовать *отдать должное дьяволу*. Герои, которые атакуют дьявола, не добавляют значение кубика эскалации автоматически. Вместо этого они должны сначала решить, готовы ли отдать дьяволу должное. Каждый вид дьяволов (кроме *слабаков*) требует отдать что-то своё. Что именно — будет указано в их описании. Имей в виду: если атака героя затрагивает сразу несколько дьяволов, отдавать должное придётся каждому из них.

Дьяволы также могут обладать особыми свойствами, которые ты выбираешь сам — случайно или сознательно. Дай каждому дьяволу от 0 до 2 таких свойств. Некоторые свойства зависят от определённых условий. Например, особое свойство младших дьяволов может проявляться, только когда ими командует старший дьявол.

d10	Свойство	Описание
1	Другая стихия	Замени стандартную <i>устойчивость к огню 13+</i> на устойчивость к другому типу урона.
2	Облик зверя	Это редкое свойство позволяет дьяволу оставаться незамеченным в населённой местности, хотя у звериного облика всегда есть характерный признак, выдающий его дьявольскую сущность (раздвоенный язык у кошки и т.п.). Смена облика — действие движения.
3	Дьявольски стойкий	Дьявол получает +4 к спасброскам.
4	Страшный	Дьявол обладает <i>аурой страха</i> . Враг, вовлечённый с ним в ближний бой, <i>ошеломлён</i> и не может пользоваться кубиком эскалации, если у него вдвое меньше хитов, чем у дьявола.
5	Последний удар	Когда хиты дьявола падают до 0, он не умирает до наступления своего хода и может перед смертью совершить одно стандартное действие. Если хиты дьявола уходят в минус 25% от максимума, он умирает без совершения последнего действия.
6	Человеческий облик	Благодаря этому редкому свойству герои могут оказаться за обеденным столом с исчадием ада и даже не подозревать об том. Смена облика обычно производится в качестве действия движения.
7	Устойчивость к эффектам	Дьявол устойчив к эффектам (но не урону) атак, при проведении которых выпало 12 и меньше. На постоянный урон эта способность не влияет. Если атака наносит урон, к которому дьявол и так устойчив (например, огнём), урон делится пополам, как обычно. Эта способность связана с <i>устойчивостью к энергии</i> , так что при её увеличении повышается и устойчивость к эффектам.
8	Призыв других дьяволов	Это свойство лучше приберечь для особого случая. В первом раунде боя дьяволы начинают жутко голосить, и все понимают, что они кого-то зовут, но когда появится призванное и чем оно окажется — неизвестно никому, кроме ведущего.
9	Истинное зрение	Сильных дьяволов не обманешь простыми уловками и иллюзиями.
10	Чертовски прочный	Если атака наносит дьяволу не более X урона, дьявол игнорирует этот урон. По умолчанию X равен уровню дьявола + 1. В этом случае дьявол будет неуязвим для урона при промахе, который наносят враги его и более низкого уровня. Если хочешь, чтобы это свойство было сильнее выражено у существ высокого уровня, задай X равным 5% от максимума хитов дьявола.

Шагреновый дьявол

Средний Уровень 2 Боец Дьявол	Инициатива: +6	КБ	17
		ФЗ	16
	Бескостная конечность +7 по КБ — 6 урона.	МЗ	16
		Хиты	28
	<i>Поддержание формы:</i> в начале своего хода шагреновый дьявол восстанавливает 8 хитов. Если при этом он не достигает своего максимума хитов, то теряет возможность пользоваться этой способностью до конца боя. <i>Структурный урон:</i> если враг наносит урон <i>раненому</i> шагреновому дьяволу, тот дополнительно теряет 4 хита, пытаясь удержать целостность своего массивного бескостного тела. <i>Слабак:</i> при расчёте сложности сражений этот дьявол идёт за половину обычного монстра. <i>Неприметный (неформализованная способность):</i> шагреновый дьявол легко проникает в населённые места, не привлекая внимания собак, вышибал, городской стражи и прохожих. Понять, что перед тобой не человек, а жуткая гора плоти, можно только в самый последний момент, когда дьявол уже атакует тебя. Благодаря своей текучей форме он может незаметно просачиваться в потайные места и не производит шума. Найти такого дьявола можно, но только если ты располагаешь особыми преимуществами или знаниями о нём, и даже в этом случае задача будет абсурдно сложна (СЛ 25). А когда ты думаешь, что загнал шагренового дьявола в угол, он всегда может сбежать через узкий проход, замеченный им заранее.		

Лемур

Средний Уровень 3 Статист Дьявол	Инициатива +3	КБ	17
	Небрежный удар когтями +8 по КБ — 6 урона.	ФЗ	15
		МЗ	17
		Хиты	13
	<i>Должное дьяволу (пролаза):</i> если хочешь использовать кубик эскалации, чтобы атаковать лемура, другой лемур из той же группы непонятно как оказывается на таком участке поля боя, где ты его совсем не хотел бы видеть. <i>Живая волна:</i> если три и более лемура вовлечены в ближний бой с одним и тем же врагом, они могут подхватить его и утащить с собой, не провоцируя свободных атак. При этом цель <i>освобождается</i> от всех остальных врагов, с которыми была вовлечена в ближний бой. <i>Пустоголовый:</i> если по лемуру попадает атака, бьющая по МЗ, он получает только урон и игнорирует остальные её эффекты. Кроме того, лемуры не имеют понятия о тактике и сражаются очень прямолинейно. Они никогда добровольно не выйдут из ближнего боя с врагом и не станут наваливаться всей толпой на уязвимую цель. <i>Устойчивость к огню 13+:</i> лемур получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. <i>Навались (неформализованная способность):</i> зачастую лемуры берут препятствия числом, не заботясь о своей безопасности — выдавливают запертые двери, строят гору из тел, чтобы влезть на стену, наваливаются на защитников всем скопом и т.д. <u>Усиление</u> <i>Слишком туп, чтобы умереть:</i> в начале хода группы лемуров кинь d6 за каждого её члена, который погиб в этом бою. Каждая выпавшая шестёрка возвращает в строй одного лемура (его группа получает +13 хитов). Для предотвращения воскрешения нападающий может дополнительно потратить 7 пунктов из общего объёма урона, который нанёс группе, чтобы добить лемура наверняка (а не «перекидывать» этот урон на других членов группы, как обычно). Использование подходящей способности типа разового заклинания также может помочь в этом. Как только последний лемур из группы падёт, прекращай броски.		

Адский бес

Средний Уровень 4 Вредитель Дьявол	Инициатива: +9	КБ	20
		ФЗ	18
		МЗ	18
		Хиты	50
	Колкая насмешка +9 по МЗ — 8 психического урона, и цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода. <i>[По условию]</i> Жалящий хвост +9 по ФЗ — 8 постоянного урона от яда, и цель <i>ослаблена</i> (отмена обоих эффектов спасброском 11+). Ограничение: в качестве свободного действия, когда враг, вовлечённый с адским бесом в ближний бой, промахивается по нему. Должное дьяволу (Муа-ха-ха!): если хочешь использовать кубик эскалации, чтобы атаковать адского беса, его следующая в этом бою <i>колкая насмешка</i> гарантированно попадает в цель и наносит +2d6 психического урона. Полёт: адские бесы способны закладывать удивительные виражи, но только если от этого зависит их жизнь. Устойчивость к огню 13+: адский бес получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. Исчезновение: раз за бой в качестве действия движения адский бес может стать невидимым, <i>освободиться</i> от всех врагов, переместиться куда-нибудь <i>рядом</i> и появиться там. Провокатор (неформализованная способность): как можно догадаться, адские бесы хорошо умеют убеждать, подкрадываться, замечать шпионов и т.д. Их особый талант — провокация. Они могут спровоцировать своих сторонников на сильнейшие эмоции и безрассудные поступки, и, вероятно, даже вывести персонажей игроков из себя. Усиление Сильный яд: <i>жалящий хвост</i> наносит +3 постоянного урона от яда (всего 11), и цель должна кидать два спасброска от каждого из эффектов атаки (и от яда, и от <i>слабости</i>).		

Медовый дьявол (он же слизистый дьявол)

Средний Уровень 4 Боец Дьявол	Инициатива: +6	КБ	18
	Скрытый кинжал +9 по КБ — 6 урона.	ФЗ	17
	МЗ цели 15 и ниже: медовый дьявол может в качестве свободного действия попытаться выйти из ближнего боя с этой целью.	МЗ	18
	Отчаянная мольба: если медовый дьявол ранен в результате атаки, он может в качестве свободного действия обратиться к нападающему с туманной просьбой.	Хиты	35
	[По условию] Туманная просьба +9 по МЗ — цель в замешательстве (отмена спасброском 11+).		
	Иллюзия невинности: когда враг атакует медового дьявола и на броске нечет, атака мажет и не производит никакого эффекта.		
	Устойчивость к огню 13+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём.		
	Слабак: при расчёте сложности сражений этот монстр идёт за половину обычного монстра.		
	Скользкий тип (неформализованная способность): в небоевых ситуациях медовый дьявол часто умудряется выскользнуть из рук героев благодаря личным качествам или поддержке подпольной сети приспешников. В непрямом столкновении герои могут попытаться образумить жертв дьявольского обмана или обнаружить подозрительную активность во время слежки за подпольной сетью. Медовый дьявол — мастер своего дела, так что сложность любых таких проверок будет равна 25. Дьявол распространяет своё влияние незаметно, а потому провал проверки можно истолковать так, что герои преуспели в сборе информации, которая в итоге приводит их в тупик или ловушку. В прямой конфронтации медового дьявола тоже нелегко прижать, просчитать или получить над ним преимущество.		
	Слизистый дьявол выглядит неприметно и безобидно, так что не заостряй на нём внимание при описаниях, особенно если он находится в компании других существ. Если смертные в самом деле решают напасть на медового дьявола или захватить его, он, вероятно, окажется достаточно хитёр, чтобы в последний момент ускользнуть через потайной ход.		

Дымный дьявол

Средний Уровень 5 Боец Дьявол	Инициатива: +8	КБ	19
		ФЗ	19
		МЗ	19
		Хиты	90
	Жуткие объятия +10 по ФЗ — 15 урона от яда. <i>Полный охват:</i> если цель — единственное существо, вовлечённое в ближний бой с дымным дьяволом, атака наносит ей не 30 урона от яда вместо 15. <i>Промех:</i> 7 урона от яда. <i>Тлеющая ярость:</i> при каждом попадании по врагу угли, тлеющие в центре фигуры дьявола, разгораются ярче. Раз за бой в качестве свободного действия дымный дьявол может в свой ход выпустить <i>вихрь углей</i>. Он также может провести эту атаку в качестве прерывающего действия, когда его хиты падают до 0. Вихрь углей +10 по ФЗ (все враги, вовлечённые с ним в ближний бой) — цель получает 5 урона от огня за каждое существо, по которому дьявол попал ранее в этом бою (максимум 15 урона; не забывай отслеживать попадания). <i>Должное дьяволу (бесформенный):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать дымного дьявола, он получает <i>устойчивость к урону 16+</i> против твоей атаки. <i>Полёт:</i> дымные дьяволы похожи на небольшие вихри, гонимый злыми ветрами. <i>Устойчивость к огню 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. <i>Проникновение (неформализованная способность):</i> дымные дьяволы обладают сверхъестественной способностью добираться до своих жертв. Помешать им в этом тяжело (проверка со СЛ 25, ранг героев). <u>Усиление</u> <i>Рассеяться как дым:</i> дымный дьявол может «взять 12» (т.е. сразу получить результат 12 в качестве результата проверки, не кидая кости) при попытке выйти из ближнего боя, что обычно означает гарантированный успех (если врагов не более двух).		

Бородатый дьявол (Барбазу)

Большой Уровень 6 Защитник Дьявол	Инициатива: +8	КБ	23
		ФЗ	20
	Страшная алебарда +11 по КБ — 30 урона.	МЗ	20
	16+: бородатый дьявол получает +4 ко всем защитам до начала своего следующего хода.	Хиты	200
	Нереально грязная борода +11 по ФЗ — цель <i>ослаблена</i> до конца своего следующего хода (-4 к попаданию и защитам). <i>Бородатая защита</i>: когда враг, вовлечённый в ближний бой с этим дьяволом, промахивается по нему, дьявол может в качестве свободного действия атаковать его своей <i>нереально грязной бородой</i>. <i>Должное дьяволу (прочность)</i>: когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать бородатого дьявола, он (или один из его союзников <i>рядом</i>) может кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском. <i>Гибкая борода</i>: когда бородатый дьявол проводит свободную атаку, он вдобавок может атаковать ту же цель <i>нереально грязной бородой</i> в качестве свободного действия. <i>Искусный перехватчик</i>: бородатый дьявол может <i>перехватывать</i> врагов, даже если вовлечён в ближний бой. В качестве свободного действия он может или попытаться выйти из боя, чтобы двинуться навстречу врагу, или двинуться навстречу врагу без выхода из боя, получая при этом только половину урона от свободных атак. <i>Устойчивость к огню 13+</i>: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. <u>Усиление</u> <i>Токсичная борода</i>: цель успешной атаки <i>нереально грязной бороды</i> не только <i>ослаблена</i>, но и получает 10 постоянного урона от яда (спасбросок отменяет оба эффекта).		

Капюшонный дьявол

Средний Уровень 7 Боец Дьявол	Инициатива: +14	КБ	23
		ФЗ	22
		МЗ	22
		Хиты	90
	Сокрушительный удар копытом +12 по КБ — 18 урона. 16+: если это первая за ход атака дьявола, он может сделать ментальный упрёк в качестве свободного действия. Б: Ментальный упрёк +12 по МЗ (один враг рядом) — цель получает 30 психического урона каждый раз, когда совершает любую атаку, кроме базовой (отмена спасброском 11+). При этом цель слышит у себя в голове обидное замечание, произносимое голосом существа, чьи упрёки ранят её больше всего. 16+: если это первая за ход атака дьявола, он может нанести сокрушительный удар копытом в качестве свободного действия. Должное дьяволу (подчинение): когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать капюшонного дьявола, он будет добавлять кубик эскалации к своим атакам до конца боя, и никто другой не сможет использовать кубик эскалации, чтобы атаковать его. Устойчивость к огню 13+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. Восстановление: в начале своего хода капюшонный дьявол может кинуть спасбросок от каждого из действующих на него эффектов, отменяемых спасброском, если не будет атаковать на этом ходу (так, например, он может в этот ход избавиться от <i>замешательства</i> и <i>ошеломления</i>, и куда-нибудь переместиться). Подчинять (неформализованная способность): капюшонный дьявол инстинктивно подчиняет всё вокруг, будь то мебель, местность, разговоры или люди. Если герои пытаются одолеть дьявола при помощи навыков, сложность проверки будет равна 30. Удачи, если хочешь выиграть спор, добраться первым до выхода, воспользоваться знанием местности или заставить подручного этого дьявола сдать его.		

Гневный дьявол (Эриния)

Одержимые местью

Гневные дьяволы являются в мир, чтобы мстить. Причины их мстительности обычно сюжетные и не связаны с персонажами игроков. Герои, конечно, могут разозлить их своими подвигами или привлечь внимание чередой пятёрок при проверке связей с Иконой, имеющей отношение к дьяволам. Но чаще целью эриний становятся персонажи ведущего. Впрочем, если герои решат вмешаться, достанется и им, хотя эринии в первую очередь постараются сконцентрироваться на жертвах мести, а не их защитниках, если это возможно.

Как правило, сначала на осуществление мести отправляет один гневный дьявол. Если героям удаётся его одолеть, на его место приходят три новых, и они не простят гибели своего брата. Если и они потерпят неудачу, следом придут ещё пятеро. Если отважные герои победят и эту пятёрку, они могут спастись спокойно: больше никто не придёт. Наверное.

Средний Уровень 8 Мясник Дьявол	Инициатива: +13	КБ	23
	Прочный острый кинжал +13 по КБ — 24 урона.	ФЗ	22
	<i>Попадание, когда дьявол одержим местью:</i> цель также получает 8 психического урона и 8 постоянного психического урона (который выражается в неизбывном чувстве вины).	МЗ	22
	<i>Промаш, когда дьявол одержим местью:</i> 4 психического урона.	Хиты	120
	Д: Слова упрёка +13 по МЗ — 15 психического урона. <i>Попадание, когда дьявол одержим местью:</i> цель получает не 15, а 30 психического урона.		
	<i>Защита от несущественного:</i> нападающие получают штраф -4 к попаданию по гневному дьяволу, если только он не <i>одержим местью</i> по отношению к ним.		
	<i>Должное дьяволу (гнев):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать гневного дьявола, его следующая в этом бою атака нанесёт +1d10 урона (как при промахе, так и при попадании).		
	<i>Полёт:</i> гневные дьяволы умеют летать, но в бою сражаются пешими.		
	<i>Опасный противник:</i> если враг <i>перехватывает</i> гневного дьявола, то следующая успешное попадание дьявола по этому врагу будет критическим.		
	<i>Устойчивость к огню 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём.		

Костяной дьявол (Осилют)

Большой Уровень 9 Боец Дьявол	Инициатива: +12	КБ	26
	Костяной коготь +14 по КБ — 80 урона, и костяной дьявол может нанести удар <i>ядовитым жалом рока</i> .	ФЗ	23
	Ядовитое жало рока +14 по ФЗ — 20 урона, цель не может пользоваться своими <i>резервами</i> , даже ненамеренно (отмена спасброском 11+).	МЗ	23
	Д: Костяной дротик +15 по КБ — 50 урона.	Хиты	320
	<i>Должное дьяволу (Свобода!)</i>: когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать костяного дьявола, один костяной дьявол, участвующий в сражении, может в качестве свободного действия позже в этом бою телепортироваться в любое видимое ему место рядом. Чем больше атакуют костяных дьяволов, тем чаще они могут телепортироваться. <i>Устойчивость к огню 13+</i>: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. <u>Усиление</u> <i>Манакуб</i>: атака <i>ядовитым жалом рока</i> вдобавок подавляет действие одного заклинания, созданного целью атаки, пока к ней не вернётся возможность использовать <i>резервы</i> (действие заклинания не прекращается, а временно приостанавливается, пока цель не выкинет спасбросок).		

Шипастый дьявол (Хаматула)

Средний Уровень 10 Маг Дьявол	Инициатива: +16	КБ	24
	Сверкающие когти +15 по КБ (2 атаки) — 12 урона. 16+: шипастый дьявол может выпустить <i>вихрь шипов</i> в качестве свободного действия. Промаш: 6 урона.	ФЗ	24
		МЗ	24
		Хиты	175
	[По условию] Вихрь шипов +15 по КБ — 9 урона.		
	Д: Шар адского пламени +15 по ФЗ (группа из 1d3 врагов <i>рядом</i>) — 30 урона от огня. 16+: цель вдобавок получает 20 урона от яда и, наглотавшись едких паров, <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода.		
	Повсюду шипы: когда шипастого дьявола вовлекают в ближний бой, он может выпустить <i>вихрь шипов</i> в качестве свободного действия.		
	Должное дьяволу (добыча): когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать шипастого дьявола, ты должен потратить неиспользованное свойство одного из своих магических предметов, который вступает в близкий контакт с «душой» дьявола. Если таких свойств нет, ты не можешь воспользоваться кубиком эскалации.		
	Резкий рывок: если шипастый дьявол вовлечён в ближний бой с единственным врагом, он может «взять 11» (т.е. сразу получить 11 в качестве результата проверки, не кидая кости) при попытке выйти из ближнего боя. В случае успеха он также может атаковать этого врага <i>вихрем шипов</i> , что будет считаться частью его действия движения.		
	Устойчивость к огню 13+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём.		

Ледовый дьявол (Гелугон)

Средний Уровень 11 Лидер Дьявол	Инициатива: +15	КБ	26
		ФЗ	24
		МЗ	24
		Хиты	270
	Страшная глефа +16 по КБ (2 атаки) — 25 урона. <i>Попадание, чёт:</i> один находящийся рядом союзник ледового дьявола того же или более низкого уровня может совершить базовую атаку в качестве свободного действия. Эта атака наносит только половину урона. <i>Попадание, нечет:</i> цель <i>застревает</i> (отмена спасброском 11+). <i>Промах:</i> 10 урона. <i>Должное дьяволу (обледенение):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать ледового дьявола, ты <i>застреваешь</i> (отмена спасброском 11+). <i>Раскалывание:</i> когда низкоуровневый союзник ледового дьявола атакует <i>застревшее</i> существо, шанс на <i>критический удар</i> для этой атаки увеличивается на значение кубика эскалации. <i>Устойчивость к холоду 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его холодом.		

Рогатый дьявол (Корнугон)

Большой Уровень 12 Боец Дьявол	Инициатива: +15	КБ	28
		ФЗ	26
		МЗ	26
		Хиты	700
	Двузубые вилы +17 по КБ — 150 урона; до конца боя дьявол получает +1 к попаданию по этой цели, а его шанс нанести ей критический удар увеличивается на 1 (кумулятивно). <i>Попадание, чёт:</i> рогатый дьявол может нанести удар <i>стегающим хвостом</i> по другой цели в качестве свободного действия. <i>Промах, чёт:</i> рогатый дьявол может нанести удар <i>стегающим хвостом</i> в качестве свободного действия. Стегающий хвост +17 по ФЗ — 35 постоянного урона от кровоточащих ран. Д: Пылающий дротик +17 по КБ — 60 урона, 30 урона от огня. 16+: цель также получает 30 постоянного урона от огня. <i>Должное дьяволу (слабость):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать рогатого дьявола, ты становишься <i>ослаблен</i> до конца своего следующего хода после совершения этой атаки. <i>Полёт:</i> рогатые дьяволы летают неуклюже, но упрямо. <i>Устойчивость к огню 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём.		

Исчадие ада

Огромный Уровень 14 Мясник Дьявол	Инициатива: +19	КБ	29
		ФЗ	27
		МЗ	27
		Хиты	1600
	Адское оружие +19 по КБ (2 атаки) — 140 урона; цель получает -2 к попаданию, защита и броскам d20, к которым добавляется уровень. Хиты, финты, урон от оружия и прочие преимущества, зависящие от уровня, не изменяются. Штраф не кумулятивный. 11+: исчадие ада может нанести удар <i>цепким хвостом</i> по другой цели в качестве свободного действия. Обе атаки успешны: исчадие ада может в качестве свободного действия воспользоваться <i>мощью ада</i>. Цепкий хвост +19 по ФЗ — 40 урона, и цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода или до тех пор, пока исчадие ада не атакует <i>цепким хвостом</i> кого-нибудь ещё. Д: Взрыв адского пламени +19 по ФЗ (до трёх врагов рядом или далеко, в группе) — 120 урона от огня. Промех: половина урона. Б: Чёрное проклятие +19 по МЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с исчадием ада) — цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода. Ограничение: 1/бой, быстрое действие. Должное дьяволу (угроза): когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать исчадие ада, в начале следующего раунда значение кубика эскалации не увеличивается. Особые обстоятельства и способности героев могут его увеличивать. Мощь ада: в качестве стандартного действия исчадие ада может восстановить 300 хитов и кинуть спасбросок от каждого, действующего на него эффекта, отменяемого спасброском. Исчадие может призывать <i>мощь ада</i> до пяти раз за бой. Полёт: в потоках ветра, окутанное языками пламени, исчадие ада может летать на удивление проворно. Устойчивость к огню 13+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его огнём. Усиление Огненный плащ: если в начале своего хода существо вовлечено в ближний бой с исчадием ада, оно получает 20 урона от огня.		

Клыкастый дьявол

Этот речное создание — единственное в своём роде, и его не так-то просто убить.

Когда герои сталкиваются с ним впервые, оно предстаёт в виде дьявола 7-го уровня, обитающего в одной из рек. Если они убьют его рядом с водой, можешь намекнуть на его возможное возвращение в новом облике.

Во второй раз он является в виде множества речных дьяволов 10-го уровня, которые заполняют водоёмы игрового мира (масштаб этого нашествия оставляем на твоё усмотрение).

Наконец в финальной битве он принимает облик Последнего Дьявола 13-го уровня, окружённого толпой мелких речных дьяволов.

Мне не стали указывать в описаниях ниже очевидный факт, что в воде это существо чувствует себя как дома.

Клыкастый дьявол

Огромный Уровень 7 Вредитель Дьявол	Инициатива: +13	КБ	22
		ФЗ	22
	Мощные щупальца +12 по ФЗ (2 атаки; может атаковать врагов <i>рядом</i>) — 20 урона.	МЗ	22
	<i>Попадание, чёт:</i> цель <i>освобождается</i> от всех врагов и перемещается вплотную к дьяволу, который <i>хватает</i> её и вовлекает в ближний бой (количество существ, которых дьявол может держать в захвате, не ограничено). Если у него осталось в запасе быстрое действие, он использует его, чтобы атаковать цель <i>дьявольским клювом</i> и <i>острым когтём</i> .	Хиты	360
	<i>Промах:</i> 10 урона.		
	Пронзающий коготь +12 (+16 при атаке схваченного врага) по КБ — 40 урона.		
	<i>Попадание, чёт:</i> цель также получает 20 постоянного урона.		
	<i>Промах, нечет:</i> 20 постоянного урона.		
	<i>Быстрое действие:</i> эту атаку можно совершать в качестве быстрого действия раз в раунд.		
	[По условию] Дьявольский клюв +16 по КБ (один схваченный враг; с учётом +4 за захват) — 30 урона.		
	<i>Промах:</i> 15 урона.		
	<i>Быстрое действие:</i> эту атаку можно совершать в качестве быстрого действия раз в раунд.		
	<i>Должное дьяволу (беда):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать клыкастого дьявола, ты оказываешься <i>стеснён</i> до конца своего следующего хода после совершения этой атаки.		
	<i>Устойчивость к энергии 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его энергией любого типа.		

Речной дьявол

Средний Уровень 10 Мясник Дьявол	Инициатива: +18	КБ	25
	Пронзающие когти +15 по КБ (2 атаки) — 20 урона.	ФЗ	25
	<i>Попадание, чёт:</i> цель также получает 10 постоянного урона.	МЗ	25
	<i>Проммах, нечет:</i> 10 постоянного урона.	Хиты	230
	Разрывающее щупальце +15 по КБ — 10 урона. <i>Попадание, чёт:</i> цель стеснена до конца своего следующего хода. <i>Быстрое действие:</i> эту атаку можно совершать в качестве быстрого действия раз в раунд. <i>Должное дьяволу (предречённая слабость):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать речного дьявола, ты восстановишь только половину хитов во время следующей в этом бою попытки исцелиться за счёт резерва. Эффект кумулятивный: если ты <i>отдашь дьяволу должное</i> два раза до того, как исцелиться за счёт резерва, то и первая, и вторая попытка исцеления восстановят только половину хитов. <i>Устойчивость к энергии 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его энергией любого типа.		

Мелкий речной дьявол

Средний Уровень 13 Статист Дьявол	Инициатива: +24	КБ	27
	Щупальца и когти — 60 урона.	ФЗ	25
	<i>Попадание, чёт:</i> цель также получает 20 постоянного урона.	МЗ	25
	<i>Попадание, нечет:</i> цель уязвима (отмена спасброском 11+).	Хиты	100
	<i>Должное дьяволу (одержимость):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать мелкого речного дьявола, тебе придётся и дальше атаковать только мелких речных дьяволов до конца боя или до тех пор, пока не умрёт последний из них.		

Последний дьявол

Огромный Уровень 13 Лидер Дьявол	Инициатива: +20	КБ	28
		ФЗ	28
		МЗ	28
		Хиты	1300
	Мощные щупальца +18 по ФЗ (3 атаки; может атаковать врагов <i>рядом</i>) — 50 урона. <i>Попадание, чёт:</i> цель <i>освобождается</i> от всех врагов и перемещается вплотную к дьяволу, который <i>хватает</i> её и вовлекает в ближний бой (количество существ, которых дьявол может держать в захвате, не ограничено). Если у него осталось в запасе быстрое действие, он использует его, чтобы атаковать цель <i>дьявольским клювом</i> и <i>пронзающим когтём</i>. <i>Промах:</i> 30 урона. Пронзающий коготь +18 (+22 при атаке схваченного врага) по КБ — 100 урона. <i>Попадание, чёт:</i> цель также получает 50 постоянного урона. <i>Промах, нечет:</i> 50 постоянного урона. <i>Быстрое действие:</i> эту атаку можно совершать в качестве быстрого действия раз в раунд. [По условию] Дьявольский клюв +22 по КБ (один схваченный враг; с учётом +4 за захват) — 50 урона. <i>Промах:</i> 30 урона. <i>Быстрое действие:</i> эту атаку можно совершать в качестве быстрого действия раз в раунд. <i>Должное дьяволу (судьба):</i> когда ты используешь кубик эскалации, чтобы атаковать Последнего дьявола, один из его союзников <i>рядом</i> может в качестве прерывающего действия совершить атаку, которая пройдёт раньше твоей. <i>Устойчивость к урону энергией 13+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 13, атакуя его энергией любого типа. <u>Усиление</u> <i>Иконы молчат:</i> в бою (или даже в приключении) с участием Последнего дьявола связи с Иконами не приносят пользы. Дьявол отринул их власть над собой, и они ничего не могут сделать ему. Только простые смертные способны справиться с ним. <i>Владыка вод:</i> если бой с Последним Дьяволом происходит на реке или море, обычные спасброски для его врагов становятся тяжёлыми (16+), а лёгкие — обычными (11+).		

Драконы

У всех драконов есть два особых свойства: *агрессор* и *полёт*. Первое позволяет дракону добавлять кубик эскалации в качестве бонуса к попаданию, второе — летать. По прямой драконы летают довольно быстро и хорошо, а вот с манёвренностью у них похуже.

Кроме того, все они обладают *дыханием дракона*. В отличие от большинства ближних атак, бьющих по нескольким целям, для *драконьего дыхания* неважно, находятся атакуемые существа в группе или нет.

Размер молодых драконов — *средний*. Взрослые особи обычно достигают *большого* размера. Драконы *огромного* размера — редкость; они, как правило, перерастают слабости, присущие их меньшим собратьям.

Некоторые из металлических драконов обладают способностью *внушать трепет*. Её эффект схож с *аурой страха*, но всё же отличается, поэтому он может сочетаться с эффектом *ошеломления*. Враги, испытывающие трепет, получают -4 к попаданию, когда атакуют дракона при помощи не бесконечных способностей (т.е. способностей, которые не являются базовыми или бесконечными атаками).

Дыхание металлических драконов — бесконечная способность с особой механикой: когда дракон атакует при помощи *дыхания* в первый раз за бой, результат его броска определяет, сколько придётся подождать дракону, прежде чем он снова сможет использовать *дыхание*.

Результат	Период ожидания
1-5	Дракон может использовать <i>дыхание</i> на следующем ходу.
6-10	Дракон должен подождать один ход, прежде чем использовать <i>дыхание</i> .
11+	Подождав ход, дракон кидает спасбросок 11+ в начале своего хода. При успехе он может использовать <i>дыхание</i> на этом ходу. В противном случае он продолжает кидать спасброски в начале хода, пока не преуспеет. После того, как он снова использует <i>дыхание</i> , период ожидания определяется по результату последнего броска на атаку <i>дыханием</i> .

Все драконы обладают собственным характером, а некоторые — уникальными особенностями. А ещё они достаточно умны, чтобы не биться до смерти.

Особые свойства металлических драконов отличаются от прочих. Они указаны в таблице.

d20	Свойство	Описание
1	Истинное зрение	Дракон игнорирует невидимость и иллюзии.
2	Разящий хвост	Когда враг, вовлечённый в ближний бой с драконом, атакует, и на броске 1 или 2, дракон может в качестве свободного действия провести по нему свободную атаку. Хотя дракон наносит удар хвостом, используется его базовая контактная атака.
3	Прочная шкура	Дракон получает +1 к КБ.
4	Крепкий ум	Дракон получает +2 к МЗ.
5	Проворный	Дракон получает +2 к ФЗ.
6	Кровожадный	Шанс дракона нанести критический удар контактной атакой увеличивается на 2.
7	Теперь я зол!	Когда дракона <i>ранят</i> первый раз за бой, он может использовать своё <i>дыхание</i> в качестве свободного действия в нарушение обычных правил.
8	Серьёзная угроза	Проверки на выход из ближнего боя с драконом совершаются со штрафом -5. Если враг не смог выйти из ближнего боя с драконом, то получает урон, равный удвоенному уровню дракона.

d20	Свойство	Описание
9	Способность расы	У дракона есть особая расовая способность, которая обычно присуща только персонажам игроков. Её тип, как правило, определяется историей происхождения или цветом дракона. Латунный: гном, полурослик. Бронзовый: тёмный эльф, дварф, полуорк, человек. Медный: дварф, человек, лесной эльф. Серебряный: кованый, лесной эльф. Золотой: светлый эльф, аасимар, человек, лесной эльф.
10	Грубая сила	Пока дракон не <i>ранен</i> , он кидает 2d20 при проведении контактных атак и выбирает лучший результат.
11	Губительная аура	Если враг в начале своего хода вовлечён в ближний бой с драконом, то получает урон, равный уровню дракона (ранг авантюристов), удвоенному уровню (ранг героев) или утроенному уровню (ранг легенд). Аура наносит урон того же типа, что и <i>дыхание</i> этого дракона.
12	Частое дыхание	Дракон получает +5 к проверкам повторного использования <i>дыхания</i> .
13	Разрушитель чар	Когда дракон попадает по цели, он подавляет эффект одного из созданных ей заклинаний (отмена спасброском 16+). После успешного спасброска действие заклинания возобновляется.
14	Избавление	В начале своего хода дракон может кинуть спасбросок от одного из действующих на него эффектов, отменяемых спасброском.
15	Выживает умнейший	Подобно персонажам игроков, дракон может в любой момент сбежать из боя, понеся <i>сюжетные потери</i> . Герои в этом случае одерживают крупную победу, но дракон-то остаётся жив...
16	Господство в воздухе	Шанс дракона нанести критический удар летающему существу увеличивается на значение кубика эскалации.
17	Отрицание	Если персонаж игрока или другое существо атакует дракона при помощи способности, имеющей отношение к Иконе, с которой у дракона тоже есть связь, дракон получает +5 ко всем защитах от этой атаки. Если атака производит другие эффекты, помимо урона, они не действуют на дракона — он получает только урон.
18	Выживший	Каждый раз, когда дракон лишается всех хитов, он может кинуть спасбросок. Первый за бой спасбросок будет лёгким (6+), второй — обычным (11+), третий и все последующие — тяжёлым (16+). В случае успеха дракон остаётся в сознании и не получает урона от атаки или эффекта, которые должны были прикончить его.
19	Человеческий облик	Дракон способен принимать человеческий облик — как правило, воина или мага, смотря, что больше подходит его натуре. При этом он выглядит как обычный человек (эльф и т.п. существо), драконьи черты не проглядывают. Это свойство лучше приберечь для драконов, которые не раз ещё встретятся героям, и потому заслуживают «оцифровки» их человеческой ипостаси как существ с удвоенной или даже утроенной силой. Пока дракон пребывает в человеческом облике, он получает способности расы принятого облика.
20	Уникальная особенность	У этого дракона есть некая уникальная особенность, прямо как у персонажей игроков. Отличие в том, что драконья особенность может быть применима в бою. Если тебе сложно придумать что-то на лету, выбери другое свойство из этого списка.

Средний латунный дракон (металлический)

Средний Уровень 2 Боец Дракон	Инициатива: +10	КБ	18
		ФЗ	12
		МЗ	16
		Хиты	31
	Шквал когтей +6 по КБ — 5 урона. 11+: дракон может поднять <i>гомон</i> в качестве свободного действия. Промех: 3 урона. [По условию] Б: Гомон +7 по МЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с драконом) — цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). Б: Огненное дыхание +6 по ФЗ (группа из 1d3 врагов <i>рядом</i>) — 5 урона от огня или 7 урона от огня, если цель <i>ошеломлена</i>, <i>ослаблена</i> или <i>потрясена</i>. 6+: дракон может <i>освободиться</i> от цели. Промех: половина урона. Устойчивость к огню 12+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 12, атакуя его огнём.		

Средний бронзовый дракон (металлический)

Средний Уровень 3 Мясник Дракон	Инициатива: +6	КБ	19
		ФЗ	17
		МЗ	13
		Хиты	50
	Сильный укус +8 по КБ — 11 урона. 11+: дракон может <i>освободиться</i> от одного врага, вовлечённого с ним в ближний бой. Б: Грозное дыхание +8 по ФЗ (1d6 врагов <i>рядом</i> или <i>далеко</i>, примерно на одной линии) — 8 урона от молнии, ближайшая цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). Промех: половина урона. Устойчивость к молнии 12+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 12, атакуя его молнией. Яростная защита: если существо совершало любое другое действие на этом ходу до того, как атаковать дракона, он получает +4 ко всем защитам против этой атаки.		

Большой латунный дракон (металлический)

Большой Уровень 3 Боец Дракон	Инициатива: +11	КБ	18
		ФЗ	13
		МЗ	17
		Хиты	80
	Шквал когтей +7 по КБ — 15 урона. 11+: дракон может поднять <i>гомон</i> в качестве свободного действия. Промах: 3 урона. [По условию] Б: Гомон +8 по МЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с драконом) — цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). Б: Огненное дыхание +7 по ФЗ (группа из 1d3 врагов <i>рядом</i>) — 15 урона от огня или 20 урона от огня, если цель <i>ошеломлена</i>, <i>ослаблена</i> или <i>потрясена</i>. 6+: дракон может <i>освободиться</i> от цели. Промах: половина урона. Устойчивость к огню 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его огнём.		

Средний медный дракон (металлический)

Средний Уровень 4 Вредитель Дракон	Инициатива: +9	КБ	19
		ФЗ	14
		МЗ	18
		Хиты	44
	Острейшие когти и зубы +8 по КБ (2 атаки) — 7 урона. Первая за ход 11+: дракон может выпустить <i>едкий дым</i> в качестве свободного действия. [По условию] Б: Едкий дым +9 по ФЗ (до трёх врагов, вовлечённых в ближний бой с драконом) — цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода. Б: Кислотное дыхание +9 по ФЗ (1d4 врагов рядом) — 4 урона от кислоты, 4 постоянного урона от кислоты. Промах: 2 постоянного урона от кислоты. Коварство: раз за бой в качестве свободного действия, если враг попал по дракону и на броске чёт, дракон может проигнорировать урон и эффекты этой атаки. Устойчивость к огню 12+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 12, атакуя его огнём. Бойкий ум: раз за бой в качестве свободного действия дракон может вынудить нападающего повторно пройти проверку попадания, если его атака бьёт по МЗ.		

Огромный латунный дракон (металлический)

Огромный Уровень 4 Боец Дракон	Инициатива: +12	КБ	19
		ФЗ	14
		МЗ	18
		Хиты	145
	Шквал когтей +8 по КБ — 25 урона. 11+: дракон может поднять <i>сумасшедший гомон</i> в качестве свободного действия. <i>[По условие]</i> Б: Сумасшедший гомон +9 по МЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с драконом) — цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). 18+: цель не <i>ошеломлена</i>, а в <i>замешательстве</i> (отмена спасброском 11+). Б: Огненное дыхание +6 по ФЗ (1d3 врагов рядом) — 25 урона от огня или 30 урона от огня, если цель <i>ошеломлена</i>, <i>ослаблена</i> или <i>потрясена</i>. 6+: дракон может <i>освободиться</i> от цели. <i>Промех</i>: половина урона. <i>Внушить трепет</i>: если у врага не более 24 хитов, он получает -4 к попаданию по этому дракону, когда проводит не бесконечную атаку. <i>Устойчивость к огню 18+</i>: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём.		

Средний серебряный дракон (металлический)

Средний Уровень 6 Вредитель Дракон	Инициатива: +11	КБ	21
		ФЗ	17
		МЗ	21
		Хиты	90
	Быстрые острые когти +10 по КБ — 15 урона. 6+: дракон может выпустить <i>парализующий дым</i> в качестве свободного действия. <i>[По условию]</i> Б: Парализующий дым +11 по МЗ (1d3 врагов, вовлечённых в ближний бой с драконом) — цель должна немедленно кинуть спасбросок 11+. При провале её конечности парализует: она не может совершать никаких действий, и <i>беспомощна</i> до начала следующего хода дракона. При успехе цель <i>ошеломлена</i> до конца своего следующего хода. Б: Ледяное дыхание +11 по ФЗ (группа из 1d4 врагов рядом) — 10 урона от холода; ближайшая поражённая цель <i>ошеломлена</i> до начала следующего хода дракона. <i>Промех</i>: половина урона. <i>Изворотливый</i>: раз за бой в качестве свободного действия, когда дракон становится целью атаки, он может вынудить нападающего пройти проверку попадания повторно, получая при этом <i>устойчивость к урону 12+</i> против этой атаки. <i>Устойчивость к холоду 12+</i>: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 12, атакуя его холодом.		

Большой бронзовый дракон (металлический)

Большой Уровень 6 Мясник Дракон	Инициатива: +9	КБ	22
		ФЗ	20
		МЗ	16
		Хиты	200
	Сильный укус +11 по КБ — 45 урона. 11+: дракон может <i>освободиться</i> от одного врага, вовлечённого с ним в ближний бой. Б: Грозное дыхание +11 по ФЗ (1d6 врагов рядом или далеко, примерно на одной линии) — 32 урона от молнии, ближайшая поражённая цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). Промех: половина урона. Устойчивость к молнии 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его молнией. Яростная защита: если существо совершало любое другое действие на этом ходу до того, как атаковать дракона, он получает +4 ко всем защитам против этой атаки.		

Средний золотой дракон (металлический)

Средний Уровень 7 Маг Дракон	Инициатива: +12	КБ	22
		ФЗ	18
		МЗ	22
		Хиты	85
	Свирепый укус +13 по КБ — 20 урона. 11+: дракон может выпустить <i>дурманный дым</i> в качестве свободного действия. [По условию] Б: Дурманный дым +13 по МЗ (один враг, вовлечённый в ближний бой с драконом) — цель <i>потрясена</i> до начала следующего хода дракона. Б: Огненное дыхание +13 по ФЗ (до пяти врагов в группе рядом) — 14 урона от огня. Промех: половин урона. Спираль золотого пламени: раз за бой в качестве быстрого действия, когда на кубике эскалации 3+, дракон может взлететь, освобождаясь от всех врагов, и атаковать <i>огненным дыханием</i> всех, кто был вовлечён с ним в ближний бой. Необоримый: раз за бой в качестве свободного действия в начале своего хода дракон может отменить действие всех эффектов и состояний, наложенных на него, в т. ч. наносящих постоянный урон. Он может сделать это, даже если на него действуют эффекты, мешающие ему совершать какие-либо действия (например, если он <i>потрясён</i>). Устойчивость к огню 12+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 12, атакуя его огнём.		

Большой медный дракон (металлический)

Большой Уровень 9 Вредитель Дракон	Инициатива: +14	КБ	24
	Острейшие когти и зубы +13 по КБ (2 атаки) — 50 урона. <i>Первая за ход 11+:</i> дракон может выпустить <i>едкий дым</i> в качестве свободного действия.	ФЗ	19
	<i>[По условию] Б:</i> Едкий дым +14 по ФЗ (до трёх врагов, вовлечённых в ближний бой с драконом) — цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода.	МЗ	23
	Б: Кислотное дыхание +14 по ФЗ (группа из 1d4 врагов <i>рядом</i>) — 25 урона кислоты, 25 постоянного урона от кислоты. <i>Промях:</i> 10 постоянного урона от кислоты.	Хиты	290
	<i>Коварство:</i> раз за бой в качестве свободного действия, если враг попал по дракону и на броске чёт, дракон может проигнорировать урон и эффекты этой атаки.		
	<i>Устойчивость к огню 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его огнём.		
	<i>Бойкий ум:</i> раз за бой в качестве свободного действия дракон может вынудить нападающего повторно пройти проверку попадания, если его атака бьёт по МЗ.		

Огромный бронзовый дракон (металлический)

Огромный Уровень 9 Мясник Дракон	Инициатива: +12	КБ	25
	Сильный укус +14 по КБ — 170 урона. <i>11+:</i> дракон может <i>освободиться</i> от одного врага, вовлечённого с ним в ближний бой.	ФЗ	23
	Б: Грозное дыхание +14 по ФЗ (1d6 врагов <i>рядом</i> или <i>далеко</i> , примерно на одной линии) — 120 урона от молнии; ближайшая поражённая цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском). <i>Промях:</i> половина урона.	МЗ	19
	<i>Внушить трепет:</i> если у врага не более 72 хитов, он получает -4 к попаданию по этому дракону, когда проводит не бесконечную атаку.	Хиты	600
	<i>Устойчивость к молниям 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его молнией.		
	<i>Карающая молния:</i> раз за бой в качестве прерывающего действия, когда враг выбирает дракона целью своей атаки, тот может атаковать врага <i>грозовым дыханием</i> (и да, в случае попадания враг получит -4 к попаданию из-за <i>ошеломления</i>).		
	<i>Яростная защита:</i> если существо совершало любое другое действие на этом ходу до того, как атаковать дракона, он получает +4 ко всем защитами против этой атаки.		

Большой серебряный дракон (металлический)

Большой Уровень 10 Вредитель Дракон	Инициатива: +14	КБ	25
	Быстрые острые когти +14 по КБ — 95 урона. 6+: дракон может выпустить <i>парализующий дым</i> в качестве свободного действия.	ФЗ	21
	[По условию] Б: Парализующий дым +15 по МЗ (1d3 врагов, вовлечённых в ближний бой с драконом) — цель должна немедленно кинуть спасбросок. При провале её конечности парализует: она не может совершать никаких действий, и беспомощна до начала следующего хода дракона. При успехе цель <i>ошеломлена</i> до конца своего следующего хода. Б: Ледяное дыхание +14 по ФЗ (группа из 1d4 врагов рядом) — 60 урона холодом; ближайшая поражённая цель <i>ошеломлена</i> до начала следующего хода дракона. Промых: половина урона. Изворотливый: раз за бой в качестве свободного действия, когда дракон становится целью атаки, он может вынудить нападающего пройти проверку попадания повторно, получая при этом <i>устойчивость к урону 16+</i> против этой атаки. Устойчивость к холоду 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его холодом.	МЗ	25
		Хиты	430

Большой золотой дракон (металлический)

Большой Уровень 11 Маг Дракон	Инициатива: +15	КБ	26
	Свирепый укус +16 по КБ — 100 урона. 11+: дракон может в качестве свободного действия выпустить <i>дурманный дым</i> .	ФЗ	22
	[По условию] Б: Дурманный дым +16 по МЗ (один враг, вовлечённый в ближний бой с драконом) — цель <i>потрясена</i> до начала следующего хода дракона. Б: Огненное дыхание +16 по ФЗ (до пяти врагов в группе рядом) — 70 урона огнём. Промых: половин урона. Спираль золотого пламени: раз за бой в качестве быстрого действия, когда на кубике эскалации 3+, дракон может взлететь, <i>освобождаясь</i> от всех врагов, и атаковать <i>огненным дыханием</i> всех, кто был вовлечён с ним в ближний бой. Необоримый: раз за бой в качестве свободного действия в начале своего хода дракон может отменить действие всех эффектов и состояний, наложенных на него, в т. ч. наносящих постоянный урон. Он может сделать это, даже если на него действуют эффекты, мешающие ему совершать какие-либо действия (например, если он <i>потрясён</i>). Устойчивость к огню 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его огнём.	МЗ	26
		Хиты	460

Огромный медный дракон (металлический)

Огромный Уровень 11 Вредитель Дракон	Инициатива: +16	КБ	26
	Острейшие когти и зубы +15 по КБ (2 атаки) — 70 урона. <i>Первая за ход 11+:</i> дракон может выпустить <i>едкий дым</i> в качестве свободного действия.	ФЗ	21
	<i>[По условию] Б:</i> Едкий дым +16 по ФЗ (до трёх врагов, вовлечённых в ближний бой с драконом) — цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода.	МЗ	25
	Б: Кислотное дыхание +16 по ФЗ (группа из 1d4 врагов <i>рядом</i>) — 35 урона от кислоты, 35 постоянного урона от кислоты. <i>Промак:</i> 15 постоянного урона от кислоты.	Хиты	700
	<i>Внушить трепет:</i> если у врага не более 120 хитов, он получает -4 к попаданию по этому дракону, когда проводит не бесконечную атаку.		
	<i>Устойчивость к огню 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём.		
	<i>Крайнее коварство:</i> раз за бой в качестве свободного действия, если враг попал по дракону и на броске чёт, дракон может проигнорировать урон и эффекты этой атаки. Эта способность продолжает действовать до начала следующего хода дракона.		
	<i>Бойкий ум:</i> раз за бой в качестве свободного действия дракон может вынудить нападающего повторно пройти проверку попадания, если его атака бьёт по МЗ.		

Огромный серебряный дракон (металлический)

Огромный Уровень 13 Вредитель Дракон	Инициатива: +16	КБ	28
		ФЗ	24
	Быстрые острые когти +17 по КБ — 230 урона.	МЗ	28
	6+: дракон может выпустить <i>парализующий дым</i> в качестве свободного действия.	Хиты	1300
	<i>[По условию]</i> Б: Парализующий дым +18 по МЗ (1d3 врагов, вовлечённых в ближний бой с драконом) — цель должна немедленно кинуть спасбросок. При провале её конечности парализует: она не может совершать никаких действий, и <i>беспомощна</i> до начала следующего хода дракона. При успехе цель <i>ошеломлена</i> до конца своего следующего хода. Б: Ледяное дыхание +18 по ФЗ (группа из 1d4 врагов <i>рядом</i>) — 160 урона от холода; ближайшая поражённая цель <i>ошеломлена</i> до начала следующего хода дракона. Промаш: половина урона. Обманка: раз за бой в качестве свободного действия, когда дракон становится целью атаки, он может вынудить нападающего пройти проверку попадания повторно, приобретая при этом <i>устойчивость к урону 18+</i> против этой атаки. Если враг промахивается, дракон может выпустить <i>парализующий дым</i> (свободное действие). Внушить трепет: если у врага не более 192 хитов, он получает -4 к попаданию по этому дракону, когда проводит не бесконечную атаку. Устойчивость к холоду 18+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его холодом.		

Огромный золотой дракон (металлический)

Огромный Уровень 14 Маг Дракон	Инициатива: +17	КБ	29
		ФЗ	25
	Свирепый укус +19 по КБ — 240 урона.	МЗ	29
	11+: дракон может выпустить <i>дурманный дым</i> в качестве свободного действия.	Хиты	1400
	Промах: 120 урона.		
	[По условию] Б: Дурманный дым +19 по МЗ (один враг, вовлечённый в ближний бой с драконом) — цель <i>потрясена</i> до начала следующего хода дракона.		
	Б: Огненное дыхание +19 по ФЗ (до пяти врагов в группе <i>рядом</i>) — 200 урона от огня.		
	Попадание, чёт: цель получает 40 постоянного урона от огня и <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+).		
	Промах: половин урона.		
	Внушить трепет: если у врага не более 192 хитов, он получает -4 к попаданию по этому дракону, когда проводит не бесконечную атаку.		
	Спираль золотого пламени: раз за бой в качестве быстрого действия, когда на кубике эскалации 3+, дракон может взлететь, <i>освобождаясь</i> от всех врагов, и атаковать <i>огненным дыханием</i> всех, кто был вовлечён с ним в ближний бой.		
	Необоримый: раз за бой в качестве свободного действия в начале своего хода дракон может восстановить 300 хитов и отменить действие всех эффектов и состояний, наложенных на него, в т. ч. наносящих постоянный урон. Он может сделать это, даже если на него действуют эффекты, мешающие ему совершать какие-либо действия (например, если он <i>потрясён</i>).		
	Устойчивость к огню 18+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём.		

Элементали

Малый элементаль воды

Средний Уровень 3 Элементаль Защитник	Инициатива: +7	КБ	18
		ФЗ	16
	Волна +7 по КБ (до двух врагов) — 8 урона.	МЗ	12
	Промах: элементаль восстанавливает 3 хита.	Хиты	40
	Сила воды: элементаль воды получает +2 к попаданию и защитах, когда находится в прямом контакте с водоёмом или рядом с крупным водоёмом. Ведро воды или полная ванна не считаются, нужен хотя бы ручей или пруд, возможно — большой фонтан. Если элементаль удаляется от водоёма, <i>сила воды</i> пропадает.		
	Устойчивость к урону от оружия 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.		

Малый элементаль воздуха

Средний Уровень 3 Мясник Элементаль	Инициатива: +9	КБ	18
		ФЗ	17
	Сильный удар +8 по КБ — 5 урона.	МЗ	13
		Хиты	34
	Б: Вихри +8 по ФЗ (1d3 случайных врагов в сознании <i>рядом</i>) — 5 урона. <i>Попадание, чёт: цель освобождается от элементаля.</i> <i>Полёт: быстрый и энергичный.</i> <i>Устойчивость к немагическому урону 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его без помощи заклинаний.		

Малый элементаль земли

Средний Уровень 3 Боец Элементаль	Инициатива: +5	КБ	19
		ФЗ	18
	Каменные кулаки +7 по КБ (2 атаки) — 7 урона. <i>Промаш: 2 урона.</i>	МЗ	13
		Хиты	40
	<i>Самовосстановление:</i> если враг выкинул не больше 10, атакуя элементаля, тот восстанавливает 1d6 хитов до того, как получит урон от атаки врага. <u>Усиление (для всех земляных элементарей)</u> <i>Рытьё:</i> не все земляные элементали умеют рыть. Казалось бы, должны, но могут только те, кто связан с особыми Иконами или сами являются особенными.		

Малый элементаль огня

Средний Уровень 3 Боец Элементаль	Инициатива: +8	КБ	19
		ФЗ	18
	Языки пламени +8 по ФЗ — 8 урона от огня, 4 постоянного урона от огня случайному врагу <i>рядом</i> (в т. ч. врагу без сознания).	МЗ	15
		Хиты	38
	<i>Контактный ожёг:</i> если у врага выпадает нечет при проведении контактной атаки по огненному элементалю, он получает 1d8 урона от огня. <i>Устойчивость к огню 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём.		

Элементаль воды

Средний Уровень 5 Защитник Элементаль	Инициатива: +9	КБ	20
		ФЗ	18
	Волна +9 по КБ (до двух врагов) — 14 урона.	МЗ	14
	Промех: элементаль восстанавливает 6 хитов.	Хиты	66
<i>Трансформация воды:</i> в начале каждого хода элементаля кидай d10. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик большой волны до конца боя (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Пока элементаль пребывает в таком виде, все враги, вовлечённые с ним в ближний бой, оказываются <i>стеснены</i>. <i>Сила воды:</i> элементаль воды получает +2 к попаданию и защите, когда находится в прямом контакте с водоёмом или рядом с крупным водоёмом. Ведро воды или полная ванна не считаются, нужен хотя бы ручей или пруд, возможно — большой фонтан. Если элементаль удаляется от водоёма, <i>сила воды</i> пропадает. <i>Устойчивость к урону от оружия 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.			

Элементаль воздуха

Средний Уровень 5 Мясник Элементаль	Инициатива: +11	КБ	20
		ФЗ	19
	Сильный удар +10 по КБ — 12 урона.	МЗ	15
		Хиты	52
Б: Вихри +10 по ФЗ (1d3 случайных врагов в сознании рядом) — 14 урона. <i>Попадание, чёт:</i> цель освобождается от элементаля. <i>Полёт:</i> быстрый и энергичный. <i>Устойчивость к немагическому урону 16+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его без помощи заклинаний. <i>Трансформация воздуха:</i> в начале каждого хода элементаля кидай d10. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик вихря до конца боя. При этом он получает следующую усиленную атаку (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Стихийный вихрь +10 по ФЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с элементом, плюс один враг рядом) — 14 урона. <i>Промех:</i> половина урона.			

Элементаль земли

Средний Уровень 5 Защитник Элементаль	Инициатива: +7	КБ	21
		ФЗ	20
	Каменные кулаки +9 по КБ (2 атаки) — 11 урона.	МЗ	15
	Промех: 4 урона.	Хиты	66
<i>Трансформация земли:</i> в начале каждого хода элементаля кидай d10. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик каменного стража до конца боя. В этом виде он получает +2 к КБ и способность оказывать <i>неослабевающее давление</i> (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). <i>Неослабевающее давление:</i> элементаль должен быть в облике каменного стража, чтобы использовать эту способность. <i>Раненые</i> враги не могут выйти из ближнего боя с ним (они могут <i>освободиться</i>, но проверку на выход из ближнего боя им проходить нельзя). <i>Самовосстановление:</i> если враг выкинул не больше 10, атакуя элементаля, тот восстанавливает 1d12 хитов до того, как получит урон от атаки врага.			

Элементаль огня

Средний Уровень 5 Мясник Элементаль	Инициатива: +10	КБ	21
		ФЗ	20
	Языки пламени +10 по ФЗ — 14 урона от огня, 7 постоянного урона от огня случайному врагу <i>рядом</i> (в т. ч. врагу без сознания).	МЗ	17
		Хиты	64
<i>Контактный ожёг:</i> если у врага выпадает нечет при проведении контактной атаки по огненному элементалю, он получает 1d12 урона от огня. <i>Устойчивость к огню 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём. <i>Трансформация огня:</i> в начале каждого хода элементаля кидай d10. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик буйного пламени до конца боя. При этом он получает следующую усиленную атаку (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Стихийное пламя +10 по ФЗ (один враг <i>рядом</i> ИЛИ все враги <i>рядом</i>, получающие постоянный урон от огня) — 20 урона от огня, 7 постоянного урона от огня. <i>Промех:</i> 7 постоянного урона от огня.			

Большой элементаль воды

Средний Уровень 7 Защитник Элементаль	Инициатива: +11	КБ	22
	Волна +11 по КБ (до двух врагов) — 22 урона.	ФЗ	20
	Промех: элементаль восстанавливает 9 хитов.	МЗ	16
		Хиты	100
	Трансформация воды: в начале каждого хода элементаля кидай d8. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик большой волны до конца боя (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Пока элементаль пребывает в таком виде, все враги, вовлечённые с ним в ближний бой, оказываются <i>стеснены</i>. Сила воды: элементаль воды получает +2 к попаданию и защите, когда находится в прямом контакте с водоёмом или рядом с крупным водоёмом. Ведро воды или полная ванна не считаются, нужен хотя бы ручей или пруд, возможно — большой фонтан. Если элементаль удаляется от водоёма, <i>сила воды</i> пропадает. Устойчивость к урону от оружия 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.		

Большой элементаль воздуха

Средний Уровень 7 Мясник Элементаль	Инициатива: +14	КБ	22
	Сильный удар +13 по КБ — 20 урона.	ФЗ	21
	Б: Вихри +13 по ФЗ (1d3 случайных врагов в сознании <i>рядом</i>) — 22 урона.	МЗ	17
	Попадание, чёт: цель освобождается от элементаля.	Хиты	88
	Полёт: быстрый и энергичный. Устойчивость к немагическому урону 16+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его без помощи заклинаний. Трансформация воздуха: в начале каждого хода элементаля кидай d8. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик вихря до конца боя. При этом он получает следующую усиленную атаку (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Стихийный вихрь +13 по ФЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с элементом, плюс один враг <i>рядом</i>) — 22 урона. Промех: половина урона.		

Большой элементаль земли

Средний Уровень 7 Защитник Элементаль	Инициатива: +9	КБ	23
		ФЗ	22
	Каменные кулаки +11 по КБ (2 атаки) — 16 урона.	МЗ	17
	Промех: 7 урона.	Хиты	94
<i>Трансформация земли:</i> в начале каждого хода элементаля кидай d8. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик каменного стража до конца боя. В этом виде он получает +2 к КБ и способность оказывать <i>неослабевающее давление</i> (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). <i>Неослабевающее давление:</i> элементаль должен быть в облике каменного стража, чтобы использовать эту способность. <i>Раненые</i> враги не могут выйти из ближнего боя с ним (они могут <i>освободиться</i>, но проверку на выход из ближнего боя им проходить нельзя). <i>Самовосстановление:</i> если враг выкинул не больше 10, атакуя элементаля, тот восстанавливает 3d6 хитов до того, как получит урон от атаки врага.			

Большой элементаль огня

Средний Уровень 7 Мясник Элементаль	Инициатива: +13	КБ	23
		ФЗ	22
	Языки пламени +12 по ФЗ — 22 урона от огня, 11 постоянного урона от огня случайному врагу <i>рядом</i> (в т. ч. врагу без сознания).	МЗ	19
		Хиты	92
<i>Контактный ожёг:</i> если у врага выпадает нечет при проведении контактной атаки по огненному элементалю, он получает 2d12 урона от огня. <i>Устойчивость к огню 18+:</i> получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём. <i>Трансформация огня:</i> в начале каждого хода элементаля кидай d8. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик буйного пламени до конца боя. При этом он получает следующую усиленную атаку (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Стихийное пламя +12 по ФЗ (один враг <i>рядом</i> ИЛИ все враги <i>рядом</i>, получающие постоянный урон от огня) — 30 урона от огня, 11 постоянного урона от огня. Промех: 11 постоянного урона от огня.			

Великий элементаль воды

Средний Уровень 9 Защитник Элементаль	Инициатива: +14	КБ	24
	Волна +13 по КБ (до двух врагов) — 35 урона. <i>Промых</i> : элементаль восстанавливает 12 хитов.	ФЗ	22
	<i>Трансформация воды</i>: в начале каждого хода элементаля кидай d6. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик большой волны до конца боя (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Пока элементаль пребывает в таком виде, все враги, вовлечённые с ним в ближний бой, оказываются <i>стеснены</i>. <i>Сила воды</i>: элементаль воды получает +2 к попаданию и защите, когда находится в прямом контакте с водоёмом или рядом с крупным водоёмом. Ведро воды или полная ванна не считаются, нужен хотя бы ручей или пруд, возможно — большой фонтан. Если элементаль удаляется от водоёма, <i>сила воды</i> пропадает. <i>Устойчивость к урону от оружия 16+</i>: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его оружием.	МЗ	18
		Хиты	170

Великий элементаль воздуха

Средний Уровень 9 Мясник Элементаль	Инициатива: +16	КБ	24
	Сильный удар +15 по КБ — 40 урона.	ФЗ	23
	Б: Вихри +15 по ФЗ (1d3 случайных врагов в сознании <i>рядом</i>) — 40 урона. <i>Попадание, чёт</i>: цель освобождается от элементаля. <i>Полёт</i>: быстрый и энергичный. <i>Устойчивость к немагическому урону 16+</i>: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 16, атакуя его без помощи заклинаний. <i>Трансформация воздуха</i>: в начале каждого хода элементаля кидай d6. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик вихря до конца боя. При этом он получает следующую усиленную атаку (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Стихийный вихрь +15 по ФЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с элементом, плюс один враг <i>рядом</i>) — 40 урона. <i>Промых</i>: половина урона. <u>Усиление</u> Д: Порывы шквального ветра +15 по ФЗ (один враг <i>рядом</i> или <i>далеко</i>) — 40 урона. <i>Попадание, чёт</i>: цель ошеломлена до конца своего следующего хода. <i>Промых, чёт</i>: половина урона.	МЗ	19
		Хиты	140

Великий элементаль земли

Средний Уровень 9 Защитник Элементаль	Инициатива: +12	КБ	25
	Каменные кулаки +13 по КБ (2 атаки) – 28 урона. Промех: 14 урона.	ФЗ	24
	Трансформация земли: в начале каждого хода элементаля кидай d6. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик каменного стража до конца боя. В этом виде он получает +2 к КБ и способность оказывать <i>неослабевающее давление</i> (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Неослабевающее давление: элементаль должен быть в облике каменного стража, чтобы использовать эту способность. Раненые враги не могут выйти из ближнего боя с ним (они могут освободиться, но проверку на выход из ближнего боя им проходить нельзя). Самовосстановление: если враг выкинул не больше 10, атакуя элементаля, тот восстанавливает 5d6 хитов до того, как получит урон от атаки врага. <u>Усиление</u> Невероятная живучесть: когда враг, вовлечённый в ближний бой с этим элементом, исцеляется за счёт резерва, элементаль также восстанавливает 5d6 хитов.	МЗ	19
		Хиты	170

Великий элементаль огня

Средний Уровень 9 Мясник Элементаль	Инициатива: +15	КБ	24
	Языки пламени +14 по ФЗ – 40 урона от огня, 20 постоянного урона от огня случайному врагу <i>рядом</i> (в т. ч. врагу без сознания).	ФЗ	24
	Контактный ожёг: если у врага выпадает нечет при проведении контактной атаки по огненному элементалю, он получает 3d12 урона от огня. Устойчивость к огню 18+: получает только половину урона, если враг выкинул меньше 18, атакуя его огнём. Трансформация огня: в начале каждого хода элементаля кидай d6. Если выпало не больше значения кубика эскалации, элементаль принимает облик буйного пламени до конца боя. При этом он получает следующую усиленную атаку (а ты перестаёшь проводить проверку смены облика). Стихийное пламя +14 по ФЗ (один враг <i>рядом</i> ИЛИ все враги <i>рядом</i>, получающие постоянный урон от огня) – 55 урона от огня, 20 постоянного урона от огня. Промех: 20 постоянного урона от огня. <u>Усиление</u> Полёт: огненные элементали, которые умеют летать, редки. Этот умеет, и приземляется он только для того, чтобы что-нибудь сжечь.	МЗ	21
		Хиты	166

Цветы смерти

Усиление для всех цветов смерти

Похищение жизненных сил: если персонаж, связанный с Иконой, олицетворяющей силы природы или смерти, атакует цветок смерти и на броске 1-5, он получает 2d6 урона, а цветок восстанавливает столько же хитов.

Смертоцвет

Сила 2х	Инициатива: +10	КБ	21
Уровень 6	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	19
Маг		МЗ	17
Нежить	Иссушающее касание +11 по КБ — 16 урона от негативной энергии. 4, 8, 12, 16, 20: цель <i>ослаблена</i> (отмена спасброском 11+). Д: Луч смерти +11 по ФЗ — 24 урона от негативной энергии. <i>Попадание, чёт:</i> цель получает +1d6 урона от негативной энергии за каждый свой неистраченный резерв. <i>Попадание, нечет:</i> если текущие резервы цели меньше максимума, она получает один резерв! Это не значит, что цель тут же исцеляется за его счёт, но она может использовать его по обычным правилам позже. <i>Красно-жёлтое воскрешение:</i> когда хиты этого цветка падают до 0, он уничтожен до начала своего следующего хода. В начале своего следующего хода он возвращается к жизни в виде полностью невредимой <i>кровавой розы</i> или <i>ядуванчика</i> без способности к <i>чёрно-серому возрождению</i> .	Хиты	100

Цветок-лич

Сила 2х	Инициатива: +10	КБ	21
Уровень 6	Уязвимость: позитивная энергия	ФЗ	17
Защитник		МЗ	19
Нежить	Контактная пыльца +11 по ФЗ — 14 урона от яда. 4, 8, 12, 16, 20: цель <i>застревает</i> (отмена спасброском 11+). <i>Странные испарения:</i> если существо, вовлечённое в ближний бой с этим цветком, не является нежитью или растением, оно <i>ошеломлено</i> (-4 к попаданию). <i>Красно-жёлтое воскрешение:</i> когда хиты этого цветка падают до 0, он уничтожен до начала своего следующего. В начале своего следующего хода он возвращается к жизни в виде полностью невредимой <i>кровавой розы</i> или <i>ядуванчика</i> без способности к <i>чёрно-серому возрождению</i> .	Хиты	100

Кровавая роза

Сила 2х	Инициатива: +10	КБ	22
Уровень 6	Уязвимость: огонь	ФЗ	20
Мясник		МЗ	20
Нежить	Клыкастые бутоны +11 по КБ — 20 урона. <i>Попадание, нечет:</i> цель получает 10 постоянного урона. <i>Промах, нечет:</i> 5 постоянного урона. <i>Колючие шипы:</i> когда существо проводит контактную атаку по этому цветку, оно получает урон, равный числу, выпавшему у него на d20 при проверке попадания. <i>Чёрно-серое возрождение:</i> когда хиты этого цветка падают до 0, он уничтожен до начала своего следующего хода. В начале своего следующего хода он возвращается к жизни в виде полностью невредимого <i>смертоцвета</i> или <i>цветка-лича</i> , но без способности к <i>красно-жёлтому воскрешению</i> .	Хиты	110

Ядуванчик

Сила 2х	Инициатива: +10	КБ	24
Уровень 6	Уязвимость: огонь	ФЗ	19
Вредитель		МЗ	19
Нежить	Зелёные шипы +11 по КБ (2 атаки) — 15 урона. <i>Попадание, нечет:</i> цель получает 10 постоянного урона. Б: Залп семян +11 по КБ (все существа <i>рядом</i>, кроме нежити или растений) — 15 постоянного урона ядом; все растения и нежить в этом бою могут добавлять кубик эскалации в качестве бонуса к попаданию по целям этой атаки (оба эффекта отменяются спасброском 11+). <i>Ограничение:</i> можно использовать, только когда на кубике эскалации нечет. <i>Чёрно-серое возрождение:</i> когда хиты этого цветка падают до 0, он уничтожен до начала своего следующего хода. В начале своего следующего хода он возвращается к жизни в виде полностью невредимого <i>смертоцвета</i> или <i>цветка-лича</i> , но без способности к <i>красно-жёлтому воскрешению</i> .	Хиты	110

Гноллы

Гнолл-потрошитель

Средний Уровень 7 Защитник Гуманоид	Инициатива: +9	КБ	27
	Дьявольский топор +12 по КБ — 25 урона; один из союзников потрошителя, вовлечённый в ближний бой с целью, может <i>освободиться</i> .	ФЗ	19
	<i>Сдерживание</i> : гноллы-потрошители получают +2 к попаданию, когда проводят свободные атаки, а враги получают -8 к попыткам выйти из ближнего боя с ними.	МЗ	15
	<i>Легионерская выучка</i> : если при увеличении кубика эскалации гноллов на поле боя больше, чем их врагов, один из потрошителей, участвующих в бою, может провести контактную атаку в качестве свободного действия.	Хиты	95
	<u>Усиление</u> <i>Гнусный удар</i> : когда потрошитель попадает по врагу свободной атакой, он может нанести ему <i>гнусный удар</i> в качестве свободного действия. Гнусный удар +17 по ФЗ (один враг, по которому потрошитель попал свободной атакой) — цель теряет оставшиеся у неё на этом ходу действия (и останавливается, если двигалась). <i>Жестокая сшибка</i> : когда враг <i>освобождается</i> от потрошителя, он должен сначала в качестве свободного действия сделать проверку на выход из ближнего боя. В случае провала потрошитель может ударить его <i>дьявольским топором</i> в качестве свободного действия.		

Бесноватый гнолл — лучник

Средний Уровень 7 Стрелок Гуманоид	Инициатива: +11	КБ	23
	Демоническая булава +12 по КБ — 18 урона. 16+: после этой атаки гнолл-лучник может в качестве свободного действия пройти проверку на выход из ближнего боя.	ФЗ	19
	Д: Адский лук +13 по КБ — 30 урона. 16+: до конца своего следующего хода цель <i>ошеломлена</i> от боли, причинённой адской стрелой.	МЗ	15
	<i>Стрельба в упор</i> : проводя дистанционные атаки, гнолл-лучник получает +4 к КБ против свободных атак.	Хиты	75
	<u>Усиление</u> <i>В укрытие</i> : если между гноллом-лучником и врагом находится хотя бы один боец, защитник или мясник, союзный гноллу, лучник получает +4 ко всем защитам от дистанционных и контактных атак этого врага. <i>Живые стрелы</i> : если гнолл-лучник выкинул 16+ на атаке <i>адским луком</i> и попал в цель, она не <i>ошеломлена</i> , а <i>ослаблена</i> (отмена спасброском 11+).		

Мумия

Сила 2х	Инициатива: +9	КБ	21
Уровень 8	Уязвимость: огонь	ФЗ	17
Мясник		МЗ	22
Гуманоид	Страшная хватка +11 по ФЗ — 40 постоянного урона от негативной энергии, и цель подвергается <i>проклятию гнили</i> (оба эффекта отменяются спасброском 11+). <i>Каждый проваленный спасбросок (проклятие гнили)</i>: плоть цели начинает гнить, постоянный урон кумулятивно увеличивается на +40. Спасброски, которые цель совершает благодаря действию особых способностей, при этом не учитываются. 16+: цель также получает 20 урона. Замогильный взгляд +11 по МЗ (один враг рядом) — цель <i>стеснена</i> до начала следующего хода мумии. <i>Критический удар</i>: если на цель уже действует <i>проклятие гнили</i>, увеличить постоянный урон от негативной энергии на 40. Если на цель ещё не действует <i>проклятие гнили</i>, она получает 40 постоянного урона от негативной энергии и подвергается <i>проклятию гнили</i> (оба эффекта отменяются спасброском 11+). <i>Ограничение</i>: 1/раунд, быстрое действие. <i>Смертельный ужас</i>: мумия обладает мощной <i>аурой страха</i>. Враг, вовлечённый в ближний бой с мумией, <i>ошеломлён</i> (-4 к попаданию) и не может пользоваться кубиком эскалации, если у него 200 и менее хитов. Каждый раз, когда враг, у которого не более 200 хитов, атакует мумию, он должен кидать спасбросок (не важно, попал или нет). В случае успеха <i>аура страха</i> мумии больше не действует на него в этом бою. <i>Духовная мощь</i>: если атака должна нанести мумии не более 20 урона, и этот урон не огненный, мумия его не получает. <u>Усиление</u> <i>Защитное бальзамирование</i>: пока мумии не нанесли урон, она получает +4 ко всем защита. <i>Леденящий душу крик</i>: раз за бой в качестве быстрого действия мумия может издать леденящий душу крик, на который отвечают незримые силы смерти. При этом она проводит следующую атаку. Б: Зов саркофага +11 по МЗ (все враги рядом, подверженные проклятию гнили) — цель <i>стеснена</i> до конца своего следующего хода.	Хиты	350

Пикси

Усиление для всех пикси

Морок: вне боя пикси могут создавать сложные иллюзии (бесконечная способность). Чтобы различить истину, героям, как правило, нужно пройти проверку навыков обычной или высокой сложности.

Пикси-воин

Средний Уровень 3 Вредитель Гуманоид	Инициатива: +12	КБ	20
	Крохотный сверкающий меч +8 по ФЗ — 5 психического урона.	ФЗ	13
	16+: пикси-воин может вызвать у цели <i>помешательство</i> в качестве свободного действия.	МЗ	17
	Д: Зачарованный лук +8 по ФЗ — 4 психического урона; пикси-воин может вызвать у цели <i>помешательство</i> в качестве свободного действия.	Хиты	24
	[По условию] Помешательство +8 по МЗ — до конца следующего хода пикси ум цели помрачён. В свой ход она первым делом производит бессмысленную демонстрацию силы (стандартное действие). Ведущий выбирает самую мощную атаку, заклинание или иную способность, имеющуюся у персонажа, желательна — разовую. Цель тратит указанную способность впустую, выставляя свою силу напоказ. Волшебники запускают огненные шары в небо, монахи демонстрируют безупречную технику боя с тенью, а жрецы благословляются каждый камешек под ногами союзников. Когда это развлечение наскучит, ведущий может выбрать (сам или при помощи кубика) один из следующих эффектов: 1. Ты любишь пикси и ненавидишь тех, кто их обижает. Цель <i>в замешательстве</i> до конца следующего хода пикси. 2. Мозги набекрень. Цель получает 4 психического урона каждый раз, когда совершает любое действие (отмена спасброском 11+; да, это может происходить до трёх и более раз в раунд). 3. Реальность плывёт. Цель получает 5 психического урона. Каждый провал спасброска кумулятивно увеличивает этот урон на 5. 4. Мощный удар по незащитному разуму. Цель решает сама, принять удар (15 психического урона) или противостоять ему (<i>потрясена</i> до конца следующего хода пикси). 5. Ноги в пляс. Цель получает 5 постоянного психического урона (без спасброска), пока не исполнит дикий танец (стандартное действие). Если цель подверглась этому эффекту несколько раз, танец избавляет её от постоянного урона в полном объёме. 6. Пацифизм. Цель не может атаковать до конца следующего хода пикси. Слепящие огни: во время боя пикси наполняют воздух светом и звуком бесчисленных мороков. Эффект столь дезориентирует, что герои не могут пользоваться кубиком эскалации. Полёт: полёт пикси выглядит крайне забавно. Невидимость: если враг промахнулся по пикси, пикси становится невидимым до начала своего следующего хода (свободные атаки пикси не нарушают этой невидимости). Кроме того, пикси может стать невидимым в качестве стандартного действия. При этом невидимость будет длиться до начала его следующего хода.		

Душедёры

Душедёр

Средний Уровень 9 Вредитель Аберрация	Инициатива: +15	КБ	25
	Раздирающие душу щупальца +14 по ФЗ — 30 урона.	ФЗ	21
	<i>Попадание, чёт, или попадание по цели, которая ослаблена, потрясена или в замешательстве:</i> выбери случайным образом одну не бесконечную способность цели (в т. ч. заклинание) — душедёр похищает её, лишая цель возможности пользоваться ей, пока она не установит <i>связь со сверхдушой</i> (см. ниже).	МЗ	23
	3, 6 или 9: <i>цель в замешательстве</i> (отмена спасброском 11+).	Хиты	180
	Б: Взрыв души +14 по МЗ (группа из 1d4 врагов <i>рядом</i>) — 35 психического урона. <i>Попадание, чёт:</i> <i>цель ослаблена</i> (отмена спасброском 11+). <i>Попадание, нечет:</i> если цель была <i>ослаблена</i> , она также будет <i>потрясена</i> до конца своего следующего хода. 3, 6 или 9: <i>цель в замешательстве</i> (отмена спасброском 11+).		
	<i>Связь со сверхдушой:</i> когда существо убивает душедёра, оно может кинуть спасбросок 16+. В случае успеха к существу возвращается одна из похищенных у него душедёром способностей.		
	<i>Твердыня разума:</i> когда враг промахивается по душедёру атакой, бьющей по МЗ, он получает половину урона, который наносит эта атака при промахе.		
	<i>Возвращение домой:</i> душедёр, который похитил хотя бы одну способность или заклинание, может использовать стандартное действие, чтобы подготовить себя к телепортации (особенно если его враги <i>в замешательстве, ослаблены или потрясены</i>). После этого, в свой следующий ход, он может в качестве действия движения покинуть поле боя и телепортироваться к своему подземному кракену (см. описание в конце главы), где бы тот не находился. Душедёры, которые сражаются рядом со своим кракеном или внутри него, не могу пользоваться этой способностью — они и так уже дома.		
	<u>Усиление</u> <i>Душераздирающая эскалация:</i> душедёр получает бонус к попаданию, равный значению кубика эскалации, против существ, у которых похитил хотя бы одну способность или заклинание.		
	<i>Раб сверхдуши:</i> существо, повергнутое душедёром <i>в замешательство</i> , может использовать похищенную у него способность против своих союзников, если ведущий найдёт ей полезное применение.		

Ободранная душа

Средний Уровень 9 Статист Аберрация	Инициатива: +12	КБ	22
		ФЗ	20
	Кулаки, когти или паршивое оружие +13 по КБ — 20 урона; 40 урона, если цель лишена душедёром одной из способностей.	МЗ	22
		Хиты	60
<i>Связь со сверхдушой:</i> когда существо убивает одну из ободранных душ, оно может кинуть спасбросок 16+. В случае успеха к существу возвращается одна из похищенных у него способностей.			
<i>Душераздирающая эскалация:</i> ободранная душа получает бонус к попаданию, равный значению кубика эскалации, против существ, у которых душедёр похитил хотя бы одну способность или заклинание.			

Привидения

Усиление для всех привидений

Аура скорби: когда привидение *ранят* первый раз за бой, оно испускает волну скорби. Все враги, у которых не более 30 хитов, *стеснены* до конца следующего хода привидения (аура жуткого привидения действует на врагов, у которых не более 90 хитов).

Утечка сил: когда враг, вовлечённый с привидением в ближний бой, исцеляется, он получает только половину хитов; вторую половину получает привидение (округление в меньшую сторону).

Едва зримое: раз за бой в качестве свободного действия, когда враг атакует привидение, оно может вынудить нападающего пройти проверку попадания повторно и выбрать лучший для себя результат.

Привидение

Сила 2х Уровень 6 Мясник Нежить	Инициатива: +9	КБ	19
		ФЗ	15
	Ледящее душу касание +10 по ФЗ — 30 урона от негативной энергии.	МЗ	19
		Хиты	160
<i>Попадание или промах, чёт:</i> все враги, вовлечённые в ближний бой с привидением (в т. ч. цель атаки), получают 4 урона от негативной энергии.			
Д: Убийственный взгляд +10 по МЗ — 20 урона от негативной энергии.			
<i>Карающие эманации:</i> враг получает 8 урона от негативной энергии, когда промахивается по привидению.			
<i>Безнадёжность:</i> пока привидение находится на поле боя, персонажи игроков не могут пользоваться кубиком эскалации, а само привидение — может.			

Жуткое привидение

Сила 3х Уровень 9 Мясник Нежить	Инициатива: +12	КБ	22
		ФЗ	18
	Ледящее душу касание +12 по ФЗ — 110 урона от негативной энергии. <i>Попадание или промах, чёт:</i> все враги, вовлечённые в ближний бой с привидением (в т. ч. цель атаки), получают 20 урона от негативной энергии. Д: Убийственный взгляд +12 по МЗ (до двух врагов рядом) — 75 урона от негативной энергии. <i>Призрачный шаг:</i> когда на кубике эскалации нечет, привидение может в качестве действия движения телепортироваться в любое видимое ему место <i>рядом</i> , дематериализуясь в одном месте и материализуясь в другом. <i>Карающие эманации:</i> враг получает 24 урона от негативной энергии, когда промахивается по видению. <i>Безнадёжность:</i> пока привидение находится на поле боя, персонажи игроков не могут пользоваться кубиком эскалации, а само привидение — может. <u>Усиление</u> <i>Смертельные объятия:</i> в начале своего хода привидение может в качестве свободного действия заключить в <i>смертельные объятия</i> врага, у которого не более 60 хитов. Намекни игрокам, что их персонажам грозит беда. Б: Смертельные объятия +14 по МЗ (один враг рядом, у которого не более 60 хитов) — 60 урона от негативной энергии.	МЗ	22
		Хиты	550

Древни

У всех древней, кроме пробуждённых деревьев, есть способность вызывать *обрушение*.

Обрушение (неформализованная способность): древни могут разрушить что угодно, дай только срок. Их корни проникают в зазоры между брусчаткой и неспешно выворачивают камни. Их ветви впиваются в трещины в стенах, дверях, воротах, и медленно, но верно разбирают по камушкам любую постройку. Крупномасштабные разрушения занимают часы, более мелкие — минуты.

Пробуждённое дерево

Средний Уровень 4 Статист Растение	Инициатива: +5	КБ	22
	Уязвимость: огонь	ФЗ	20
	Хлёсткие ветви +9 по КБ — 7 урона. <i>Твёрдая древесина:</i> это существо обладает <i>устойчивостью</i> к урону 12+, кроме урона от контактного оружия и огня.	МЗ	14
		Хиты	13

Древень обыкновенный

Средний Уровень 5 Вредитель Растение	Инициатива: +4	КБ	23
	Уязвимость: огонь	ФЗ	21
		МЗ	15
		Хиты	65
	Цепкие ветви +10 по КБ — 9 урона, и цель схвачена. Если в начале хода древень держит врага в захвате, он может <i>скрутить и сломать</i> его в этот ход (стандартное действие). [По условию] Скрутить и сломать +10 (с учётом +4 за захват) по ФЗ — 27 урона. Горим! Горим! Если атака наносит древню не менее 15 урона огнём, он отпускает всех <i>схваченных</i> существ. Твёрдая древесина: это существо обладает <i>устойчивостью к урону 12+</i>, кроме урона от контактного оружия и огня. <u>Усиление</u> Ядовитая дымка: древня окружает облако ядовитой пыли. Когда враг вовлекает древня в ближний бой или начинает свой ход, будучи вовлечён с древнем в ближний бой, он получает 4 урона от яда.		

Исполинский древень

Большой Уровень 10 Вредитель Растение	Инициатива: +9	КБ	28
	Уязвимость: огонь	ФЗ	26
		МЗ	20
		Хиты	390
	Цепкие ветви +15 по КБ (2 атаки) — 30 урона, и цель схвачена. Если в начале хода древень держит врага в захвате, он может <i>скрутить и сломать</i> его в этот ход (стандартное действие). [По условию] Скрутить и сломать +19 (с учётом +4 за захват) по ФЗ — 80 урона, и цель ошеломлена (отмена спасброском 11+). Если в начале хода древень держит <i>ошеломлённого</i> врага в захвате, он может в качестве стандартного действия совершить <i>могучий рывок</i> в этот ход. Промах: 40 урона. [По условию] Могучий рывок +19 (с учётом +4 за захват) по ФЗ — 160 урона, и древень может дальше атаковать эту цель могучим рывком, пока она не выберется из захвата. Если цель вырвется, древень должен атаковать её <i>цепкими ветками</i>. Промах: 60 урона. Горим! Горим! Если атака наносит древню не менее 35 урона огнём, он отпускает всех <i>схваченных</i> существ. Твёрдая древесина: это существо обладает <i>устойчивостью к урону 18+</i>, кроме урона от контактного оружия и огня. <u>Усиление</u> Живая могила: если древень успешно атаковал цель <i>могучим рывком</i>, он может затянуть её внутрь своего ствола. Пока цель находится внутри, её союзники не могут воздействовать на неё заклинаниями и способностями. Секущие ветки: если существо промахивается по древню в ближнем бою, оно получает 12 урона от хлёстких ударов веток.		

Оборотни

Все оборотни могут быстрым действием раз в раунд принимать один из трёх обликов: звериный, людской или гибридный, который объединяет черты двух предыдущих. Гибридный облик наиболее полезен в бою, звериный и людской — в более мирной обстановке.

Ниже мы приводим боевые показатели звериного и гибридного обликов. Если оборотень сражается в виде человека, снизь его защиту на 2 и уменьши вполтину урон от его атак.

У оборотней часто встречаются перечисленные ниже свойства.

Сердце зверя (любой облик). Даже лютые животные, принадлежащие к тому же виду, что и оборотень, дружелюбно относятся к нему. Но если оборотень предаст их, месть будет скорой и беспощадной.

Проклятый укус (зверь или гибрид). Во время полнолуния первая за бой контактная атака оборотня наносит +10 урона (герой: +20 урона, легенда: +40 урона). Последующие атаки — даже от оборотней других видов — не наносят дополнительного урона. Существо, ставшее жертвой *проклятого укуса*, само превратится в оборотня в ночь следующего полнолуния, если его не исцелить или как-то иначе не очистить от проклятия. Ведущий, если ты не уверен, полная ли луна сейчас, кинь 1d10: 1-3 означает полнолуние.

Спасительное превращение (любой облик). Как упоминалось выше, оборотень способен сменить облик раз в раунд в качестве быстрого действия. Меняя облик, он может кинуть спасбросок от эффекта, отменяемого спасброском.

Усиление для всех оборотней

Это свойство крайне опасно в сочетании со *звериной яростью*, которая присуща почти всем оборотням. Возможно, её лучше использовать в сюжетных целях, как следствие неудачной проверки навыков или связей с Иконами, либо для создания сложной ситуации, разрешить которую можно только заплатив дорогую цену.

Лунная ярость (гибрид). Сражаясь при лунном свете, оборотень получает бонус к урону, равный своему уровню (герой: удвоенному уровню, легенда: утроенному уровню).

Крыса-оборотень

Средний Уровень 2 Боец Зверь	Инициатива: +11	КБ	15
		ФЗ	14
		МЗ	18
		Хиты	34
	Заразный укус +7 по КБ — 2 урона, 2 постоянного урона; шанс на критический удар повышается на 1 для всех крыс-оборотней, участвующих в этом бою (кумулятивно). 11+: цель не может проводить свободные атаки до конца хода (что позволяет крысе-оборотню легко отойти от неё). Промех, гибрид: пока оборотень находится в облике гибрида, его свободные атаки наносят урон при промахе, равный его уровню. Зверское здоровье (гибрид или зверь): если оборотень не ранен в начале своего хода, он восстанавливает 5 хитов. Звериная ярость (только гибрид): оборотень получает бонус к урону, равный значению кубика эскалации (герой: удвоенному значению кубика эскалации, легенда: учетверённому). <u>Усиление</u> Жутко проворный: при промахе атаки врагов не наносят крысе-оборотню урона и не производят эффектов. Пронзительный визг: раз за бой, когда на кубике эскалации 2+ и на поле боя присутствует не менее трёх крыс-оборотней, одна из них может в качестве свободного действия испустить <i>pronзительный визг</i>. Обычно все крысы в бою делают это вместе. Б: Пронзительный визг +7 по МЗ (ближайший враг рядом) — 4 урона. Промех: 2 урона.		

Волк-оборотень

Средний Уровень 3 Боец Зверь	Инициатива: +10	КБ	17
		ФЗ	15
		МЗ	19
		Хиты	42
	Жадный укус +6 по КБ — 10 урона. Промех: волк-оборотень получает +2 к попаданию <i>жадным укусом</i> до конца боя (кумулятивно). Звериная ярость (только гибрид): волк получает бонус к урону, равный значению кубика эскалации (герой: удвоенному значению кубика эскалации, легенда: учетверённому). Сила стаи: если цель волка-оборотня вовлечена в ближний бой с одним из его союзников, она <i>уязвима</i> для атак этого волка. Зверское здоровье (гибрид или зверь): если волк-оборотень не ранен в начале своего хода, он восстанавливает 6 хитов. <u>Усиление</u> Питательная кровь: успешная атака <i>жадным укусом</i> восстанавливает волку-оборотню 4 хита.		

Кабан-оборотень

Сила 2х Уровень 4 Боец Зверь	Инициатива: +7	КБ	18
		ФЗ	16
		МЗ	20
		Хиты	120
	Пронзающие клыки +9 по КБ (1d3 врагов) — 15 урона. <i>Страшные клыки:</i> когда на кубике эскалации 3+, шанс нанести критический удар этой атакой повышается на 2. <i>Жёсткая щетина:</i> любой урон в размере 8 и менее пунктов не причиняет никакого вреда кабану-оборотню. <i>Звериная стойкость:</i> кабан-оборотень может кидать спасброски 11+ от эффектов, которые обычно не отменяются спасбросками (например, от тех, что действуют до конца хода или боя). <i>Звериная ярость (только гибрид):</i> кабан-оборотень получает бонус к урону, равный значению кубика эскалации (герой: удвоенному значению кубика эскалации, легенда: учетверённому). <i>Зверское здоровье (гибрид или зверь):</i> если кабан не ранен в начале своего хода, он восстанавливает 18 хитов. <u>Усиление</u> <i>Крутой поворот:</i> раз за бой кабан может нанести <i>резкий удар</i> в качестве свободного действия. Резкий удар +9 по ФЗ — цель ошелоmlена (отмена спасброском 11+).		

Медведь-оборотень

Большой Уровень 5 Боец Зверь	Инициатива: +10	КБ	19
		ФЗ	17
		МЗ	21
		Хиты	140
	Массивные когти +10 по КБ — 20 урона. 16+: цель <i>схвачена</i>. В качестве стандартного действием медведь может попробовать <i>откусить голову</i> схваченному врагу. <i>[По условию] Откусить голову +14 (с учётом +4 за захват) по КБ (один схваченный враг) — 70 урона.</i> <i>Прوماх:</i> 20 урона. <i>Звериная ярость (только гибрид):</i> медведь-оборотень получает бонус к урону, равный значению кубика эскалации (герой: удвоенному значению кубика эскалации, легенда: учетверённому). <i>Зверское здоровье (гибрид или зверь):</i> если медведь-оборотень не ранен в начале своего хода, он восстанавливает 20 хитов. <u>Усиление</u> <i>Костогрыз:</i> вместо того чтобы <i>откусить голову</i> схваченному врагу, медведь-оборотень может попытаться <i>отгрызть руку</i>. Отгрызть руку +14 по КБ — 70 урона, и цель ослаблена, пока не восстановит хиты до максимума.		

Тигр-оборотень

Большой Уровень 6 Боец Зверь	Инициатива: +11	КБ	20
		ФЗ	18
		МЗ	22
		Хиты	180
Когти и зубы +11 по КБ — 20 урона. <i>Первая 11+ за ход:</i> тигр-оборотень может в качестве свободного действия атаковать <i>когтями и зубами</i> во второй раз. <i>Вторая 11+ за ход:</i> тигр-оборотень может в качестве свободного действия <i>когтями и зубами</i> атаковать в третий раз, если на кубике эскалации 3+. [По условию] Упреждающий удар +11 по КБ — 25 урона. <i>Ограничение:</i> когда враг вовлекает в ближний бой тигра-оборотня, который не вовлечён в ближний бой, тот может в качестве прерывающего действия нанести этому врагу <i>упреждающий удар</i>. <i>Звериная ярость (только гибрид):</i> тигр-оборотень получает бонус к урону, равный значению кубика эскалации (герой: удвоенному значению кубика эскалации, легенда: учетверённому). <i>Зверское здоровье (гибрид или зверь):</i> если тигр-оборотень не ранен в начале своего хода, он восстанавливает 24 хита. <u>Усиление:</u> <i>Загнать добычу:</i> когда тигр-оборотень попадает по врагу <i>упреждающим ударом</i>, тот <i>освобождается</i> от оборотня и не может совершать никаких действий, пока не прокинет спасбросок 11+.			

Зомби

Зомби-зверь

Большой Уровень 2 Боец Нежить	Инициатива: +1	КБ	14
		ФЗ	12
		МЗ	8
		Хиты	110
Резкий удар +7 по КБ — 20 урона; в свой следующий ход зомби-зверь может атаковать только при помощи <i>кишкворота</i>. 16+: и зомби, и цель атаки получают 2d6 урона. [по условию] Б: Кишкворот +6 по ФЗ (до двух врагов рядом) — цель получает 3 постоянного кислотного урона от струи вонючего желудочного сока; зомби получает 1d6 урона. <i>Попадание в голову:</i> когда враг впервые наносит зомби-зверю критический удар, тот должен кинуть спасбросок 11+. В случае успеха зомби получает критический урон, в случае провала — лишается всех хитов. Второй критический удар сразу убивает зомби-зверя. <u>Усиление</u> <i>Яростные удары:</i> когда зомби-зверя <i>ранят</i> впервые за бой, он может в качестве свободного действия обрушить на врагов град <i>молотящих ударов</i>. Б: Молотящие удары +7 по ФЗ (все враги, вовлечённые в ближний бой с зомби-зверем) — 15 урона.			

Зомби-сектант

Средний Уровень 4 Статист Нежить	Инициатива: +7	КБ	17
	Твёрдые кулаки +9 по КБ — 7 урона.	ФЗ	15
	Попадание или промах, чёт: и зомби, и цель получают 1d6 урона.	МЗ	11
		Хиты	20
	<i>Рука павшего</i>: если враг убивает одного или нескольких зомби-сектантов контактной атакой, отрубленная рука одного из них вцепляется во врага <i>рядом</i>. Этот враг становится <i>уязвим</i> для всех атак, пока не отцепит руку. Отцепить руку в качестве стандартного действия может сама жертва или союзник, находящийся <i>вплотную</i> к ней. <i>Сквозная рана</i>: если враг убивает контактной атакой зомби-сектанта, у которого было 2, 4 или 6 хитов, другой зомби из той же группы получает урон в таком же объёме. Хитов у зомби было другое количество? Увы, рана не сквозная. <u>Усиление</u> <i>Проклятие слабости</i>: каждый раунд один из группы зомби-сектантов может в качестве быстрого действия бросить <i>проклятье</i>. Б: Проклятье +4 по МЗ (один враг рядом) — цель <i>ослаблена</i> до начала следующего хода зомби. <i>Закон толпы</i>: кидая <i>проклятие</i>, зомби получает бонус к попаданию, равный количеству участвующих в бою зомби-сектантов.		

Безголовый зомби

Средний Уровень 9 Боец Нежить	Инициатива: +8	КБ	22
	Молотящие кулаки +10 по КБ — 25 урона.	ФЗ	20
	Попадание или промах, чёт: и зомби, и цель получают 3d10 урона.	МЗ	17
		Хиты	270
	Д: Безмолвный крик +10 по МЗ (1d3 ближайших врагов рядом) — цель <i>ошеломлена</i> (отмена спасброском 11+). 16+: цель также получает 20 психического урона. <i>Предсмертные конвульсии</i>: когда хиты безголового зомби падают до 0, он перед смертью в качестве свободного действия атакует врагов <i>молотящими кулаками</i> и <i>безмолвным криком</i>. <i>Вечный голод</i>: если существо пытается повлиять на результат броска безголового зомби (например, вынуждает его повторно пройти проверку или накладывает на бросок штраф), оно должно кинуть спасбросок 11+. Провал означает, что попытка не удалась. <u>Усиление</u> <i>Плохая аура</i>: находясь <i>рядом</i> с безголовым зомби, существо восстанавливает только половину хитов при исцелении. <i>Господство нежити</i>: когда кубик эскалации достигает 6, хиты всех (даже убитых) безголовых зомби восстанавливаются до максимума.		

Подземные кракены

Эти огромные, размером с город, подземелья сами по себе не являются монстрами, но служат местами обитания чудовищ (таких, например, как душедёры). Возможно, подземные кракены — живые создания, а может — сложные машины или колонии организмов из других измерений и неведомых краёв.

Магические предметы

Полезность магических предметов для классов

Класс	Особенно полезные предметы
Варвар	Двуручное оружие, лёгкие доспехи
Бард	Лёгкое оружие, лёгкие доспехи, жезл или посох
Маг хаоса	Жезл или посох, рубаха (доспехи)
Жрец	Святой символ или посох, тяжёлые доспехи, простое одноручное оружие, щит
Командир	Лёгкое оружие, лёгкие доспехи, щит
Друид	Святой символ или посох, лёгкие доспехи, простое одноручное оружие, щит
Воин	Одноручное воинское оружие, тяжёлые доспехи, щит
Монах	Наручи, рубаха, кимоно или накидка (доспехи)
Некромант	Жезл или посох, рубаха (доспехи)
Оккультист	Жезл или посох, рубаха (доспехи)
Паладин	Одноручное воинское оружие, тяжёлые доспехи, щит
Следопыт	Одноручное воинское оружие, лук, стрелы, возможно — иное метательное оружие, лёгкие доспехи
Плут	Лёгкое оружие, лёгкие доспехи
Колдун	Жезл или посох, рубаха (доспехи)
Волшебник	Жезл или посох, рубаха (доспехи)

Артефакты

Артефакты — особый тип уникальных магических предметов с собственной историей. Они обладают сразу несколькими свойствами, но такая сила даётся дорогой ценой.

В целом артефакты схожи с обычными магическими предметами: они дают те же бонусы, занимают те же чакры и т.д. Основное отличие в том, что у них есть несколько разных свойств, и каждое связано со своей причудой. Когда ты впервые устанавливаешь связь с артефактом, выбери одно из его свойств своего или более низкого уровня. Получив новый уровень, ты сможешь «открыть» таким же образом ещё одно свойство артефакта.

Стандартный бонус артефакта определяется рангом доступных тебе свойств. Если ты открыл у своего волшебного меча свойство ранга авантюристов, он будет действовать как оружие ранга авантюристов и давать тебе +1 к попаданию и урону. Откроешь свойство ранга героев — и бонус повысится до +2. С другой стороны, ты не обязан открывать все свойства артефакта или выбирать их в определённом порядке.

Ты можешь владеть только одним артефактом одновременно. Кроме того, каждое открытое свойство артефакта считается за отдельный магический предмет при определении момента, когда их причуды завладеют тобой.

Причуды у артефактов, кстати, более серьёзные: тебе придётся отыгрывать их проявление хотя бы раз за уровень. При этом ведущий вправе потребовать с тебя спасбросок 11+, чтобы определить, поддастся ли ты порыву артефакта или нет.

Приобретение артефакта — серьёзное сюжетное событие, которое не проходит незамеченным для Икон. В описании каждого артефакта должно быть указано, связи с какими из Икон он требует. Если у тебя такой связи нет, будь готов к тому, что судьба или рок вскоре подкинут её. Ну или артефакт предпочтёт тебе более подходящего владельца.

Описание магических предметов

Для каждого предмета или качества указывается тип действия, которым его нужно активировать (если это необходимо), способ применения, описание, свойство и причуда (действующая на владельца). Предметы ранга авантюристов могут использовать персонажи любого уровня. Предметы ранга героев недоступны авантюристам. Предметы ранга легенд доступны только легендам.

Болты, стрелы, снаряды для пращи

Как правило, все снаряды одноразовые: выстрелил — потратил. Кроме того, они не привязаны к чакрам и не навязывают владельцу причуд.

Стандартный бонус

Повышают на 1 шанс нанести *критический удар* (не на 1 за ранг, а просто на 1). Магическим снарядам передаётся бонус от оружия, из которого их выпустили, как и обычным снарядам.

Ранг авантюристов

Энергии

Эти зачарованные снаряды наносят урон одного из следующих типов: кислота, холод, огонь, позитивная энергия, молния, гром.

Мощного удара

Когда такой снаряд попадает в цель, та *освобождается* от всех врагов, с которыми была вовлечена в ближний бой.

Заклятой вражды

Эти снаряды зачарованы для борьбы с монстрами одного из следующих типов: драконы, великаны, орки (да, мы в курсе, что это не тип монстров), нежить. Если ты промахнулся этим снарядом по цели указанного типа, можешь пройти проверку попадания им повторно. Однако при этом каждый из монстров того же вида, участвующий в битве, получает право раз за бой повторно атаковать тебя, если первая атака была неудачной. Если используешь эти снаряды более одного раза за бой против существ одного и того же вида, они смогут повторно атаковать тебя каждый раз, если первая атака была неудачной (раз за атаку).

Уязвимости

Если цель, в которую ты попал этим снарядом, относится к тому же или более низкому рангу, что и снаряд, она становится *уязвима* для всех атак до начала твоего следующего хода.

Подрезки крыльев

Если ранг цель, в которую ты попал этим снарядом, не превышает ранг снаряда, она теряет способность к *полёту* (отмена спасброском 11+). Если цель летела в момент попадания, она должна попытаться приземлиться в свой следующий ход.

Доспехи, мантии, рубашки, туники

Волшебными свойствами могут обладать и тяжёлые, и лёгкие доспехи, и даже простая одежда (мантии, туники и т.д.).

Стандартный бонус

Бонус к классу брони: +1 за ранг (авантюрист: +1, герой: +2, легенда: +3).

Ранг авантюристов

Осторожного шага

Обычно лёгкие доспехи

Получаешь +4 ко всем защитах против свободных атак. *Причуда*: любит пританцовывать.

Последнего рубежа

Обычно тяжёлые доспехи

Получаешь +4 к КБ, если у тебя не осталось резервов. *Причуда*: высокий болевой порог.

Совершенства

Обычно тяжёлые доспехи

Получаешь +1 ко всем защитам, когда находишься в полных хитах. *Причуда*: вид крови вызывает тревогу.

Упорства

Быстрое действие, раз в день

Когда тебя *ранят*, можешь использовать применённую ранее способностью расы или класса (либо свойство магического предмета), как если бы совершил *передышку*. Способность, применяемую раз за бой, можно использовать сразу, но для перезаряжаемой способности придётся пройти соответствующую проверку. *Причуда*: рассказывает одни и те же истории.

Килты, кушаки, портупеи, пояса, ремни, юбки

Стандартный бонус

Увеличивает твой максимум резервов на +1 за ранг (авантюрист: +1, герой: +2, легенда: +3).

Альтернативный вариант

Твой резерв не увеличивается в зависимости от ранга. Вместо этого ты получаешь один дополнительный резерв, при использовании которого восстанавливаешь фиксированное количество хитов в зависимости от ранга предмета: авантюрист — 20, герой — 50, легенда — 125.

Ранг авантюристов

Брутальной мощи

Перезарядка 6+

Собираясь с силами, можешь провести базовую атаку. *Причуда*: любит играть с оружием.

Блистательного восстановления

Собираясь с силами, ты получаешь 4 временных хита до конца своего следующего хода (герой: 10 временных хитов, легенда: 25 временных хитов). *Причуда*: ? (нет в оригинале).

Героической решимости

Перезарядка 11+

Можешь потратить один резерв, чтобы полностью избежать урона (в т. ч. постоянного), который должна была нанести одна атака. От дополнительных эффектов атаки это свойство не защищает. *Причуда*: страдает от жуткой изжоги.

Последнего слова

Потратив свой последний резерв, ты дополнительно восстанавливаешь 30 хитов (герой: 75 хитов, легенда: 200 хитов). *Причуда*: крайне независим.

Восстановления

Перезарядка 16+

Собираясь с силами, можешь потратить второй резерв после того, как используешь первый (и увидишь результат броска). *Причуда*: оптимистичная улыбка.

Гримуары, книги, свитки, тома

Книгу нужно не только изучить, но и опробовать на практике полученные знания. Обычно на это уходит день или более. Бывает, книга отвергает читателя, оставляя его в смятённых чувствах.

Стандартный бонус

Нет.

Ранг авантюристов

Книга предречённой победы

Перезарядка 16+

Проходя проверку инициативы, ты получаешь +10 к результату броска после того, как увидишь его. *Причуда*: нервный.

Свиток неожиданной перспективы

Быстрое действие, раз за бой

Можешь попытаться перезарядить способность или свойство магического предмета, которое использовал на этом ходу. *Причуда*: слишком переживает из-за погоды.

Свиток точного выстрела

Перезарядка 11+

Когда ты промахиваешься, атакуя метательным или стрелковым оружием, считай, что попал, и нанеси урон от своей базовой дистанционной атаки. *Причуда*: напевает какую-то ерунду.

Том объективности

Перезарядка 16+

Совершая проверку навыков с привлечением *интеллекта*, *мудрости* или *харизмы*, можешь перебросить d20, если тебе не понравился результат. *Причуда*: раздражающе любопытен.

Башмаки, сандалии, сапоги, туфли

Стандартный бонус

Бонус к проверкам на выход из ближнего боя и действиям, связанным с хитрыми движениями ног: +1 (авантюрист), +2 (герой), +3 (легенда).

Ранг авантюристов

Туфли ритма

Получаешь +4 к проверкам танцев. *Причуда*: любит разучивать новые танцы.

Сапоги убийцы

Перезарядка 11+

Если тебя пытаются *перехватить*, когда ты в свой ход перемещаешься к врагу с целью вовлечь его в ближний бой, ты избегаешь перехвата. *Причуда*: читает поэмы о смерти героев древности. Без сокращений.

Башмаки хитрой шнуровки

Быстрое действие, перезарядка 16+

Ты *освобождаешься* ото всех врагов, если совершаешь свой ход последним в раунде. *Причуда*: колеблется перед тем, как начать говорить.

Ранг героев

Сандалии стенолаза

Перезарядка 6+

До конца своего следующего хода ты можешь передвигаться по стенам и вертикальным поверхностям, словно летая. *Причуда*: ловит в воздухе мелких насекомых и закидывает их в рот, когда думает, что его никто не видит.

Наручи

Наручи занимают ту же чакру, что и оружие, и заменяют монахам магическое контактное оружие. Наручи и контактное оружие нельзя использовать вместе, только что-то одно. Другие классы, как правило, не получают преимуществ от ношения наручей.

Свойства наручей аналогичны свойствам контактного оружия, так что можешь заимствовать их из соответствующего раздела, заменяя причуду одной из описанных ниже.

- Говорит громко, отрывисто, словно выкрикивая слоги.
- Настолько дисциплинирован, что танцы, праздный отдых или даже сидение без дела вызывает оторопь.
- Не может заснуть, как следует не потренировавшись.
- Уверен, что близость с другими истощает запасы ци.
- Не может пройти мимо попавшего в беду маленького невинного создания.
- Всегда встаёт на час раньше всех остальных в группе, общине или отряде.
- Не может браниться или говорить плохо о других, даже если это правда.
- Не может спокойно уснуть, если спит в том же месте, где и в прошлый раз.
- Любит рисовать акварелью в свободное время.
- Жаждет победы на официальном турнире по боевым искусствам.
- Сыплет оскорблениями во время боя.
- Рассказывает в подробностях истории о битвах прошлых столетий с участием мастеров боевых искусств.
- Всегда тратит быстрое действие, чтобы попозировать над телом только что поверженного врага.
- Делает окружающим замечания об осанке, иногда даже в пылу боя.
- Падок на сладкое, в качестве наказания сидит на одном рыбном супе.
- Должен подниматься по лестнице при помощи рук, а не ног.
- Всегда двигается бесшумно, из-за чего часто оказывается в неловких ситуациях.
- «Изысканная» еда вызывает изжогу (или, как минимум, жалобы на неё).
- Настаивает на том, чтобы первым входить в комнату.

Мантии, накидки, плащи

Стандартный бонус

Бонус к физической защите: +1 за ранг (авантюрист: +1, герой: +2, легенда: +3).

Ранг авантюристов

Искусного избегания

Перезарядка 6+

Когда атака или эффект наносят тебе постоянный урон, который отменяется спасброском, можешь кинуть спасбросок сразу. *Причуда*: не замечает неуважения или оскорблений.

Укрытия

В этом длинном плаще с глухим капюшоном тебе всегда будет сухо и тепло. За исключением случаев полного погружения в воду или другую жидкость. *Причуда*: предпочитает держаться на открытом воздухе.

Перчатки, рукавицы

Стандартный бонус

Нет.

Мистического контакта

Эти перчатки усиливают твою способность контактировать со сверхъестественными силами, а также обнаруживать и различать их, при условии, что ты касаешься какого-либо предмета, связанного с этими силами. К примеру, проводя ритуал, который должен помочь тебе понять природу недавно найденного жуткого артефакта, тебе нужно будет касаться этого артефакта. Преимущество перчатки дают скромное, определяемое ведущим (возможно, в тайне), и не защищают от потенциальных последствий прикосновения к сверхъестественным предметам. *Причуда*: постоянно хрустит пальцами.

Музыкального дара

Надев эти перчатки из тонкого шёлка, ты можешь сыграть на любом музыкальном инструменте без подготовки. Однако музыканта они из тебя не сделают. *Причуда*: подхватывает и напевает новые мелодии.

Твёрдой руки

Получаешь +2 к проверкам навыков, связанных с ловкостью рук, крепостью хватки, координацией движений рук и т.п. *Причуда*: оттопыривает мизинец, когда держит чашку.

Венцы, диадемы, короны, шлемы

Стандартный бонус

Бонус к ментальной защите: +1 за ранг (авантюрист: +1, герой: +2, легенда: +3).

Ранг авантюристов

Шлем психической защиты

Перезарядка 16+

Когда по тебе попадает атака, бьющая по МЗ, можешь проигнорировать все её эффекты, которые не наносят урона. *Причуда*: без конца рассказывает о «чудесном сне, который видел прошлой ночью».

Шлем психического возмездия

Перезарядка 16+

Когда враг промахивается по тебе атакой, бьющей по МЗ, он получает 10 психического урона (герой: 20 урона, легенда: 60 урона). *Причуда*: часто смотрит в пустоту.

Шапочка остроумия

Ты можешь вести остроумные беседы. Если ты и так это мог, большой разницы не заметишь. Эту способность лучше трактовать узко: скажем, она может дать бонус к действительно важной проверке, но только один раз за кампанию. *Причуда*: ведёт остроумные беседы.

Ожерелья, подвески

Стандартный бонус

+1 к спасброскам, когда у тебя 10 и меньше хитов (авантюрист), 25 и меньше хитов (герой), 50 и меньше хитов (легенда).

Ранг авантюристов

Кубков

Спьяну ты не болтаешь лишнего и не делаешь глупостей, а утром у тебя не так болит голова. *Причуда*: не чурается много пить на публике.

Последнего издыхания

Получаешь +1 к спасброскам, когда у тебя остаётся не больше одного резерва (герой: не больше двух резервов, легенда: не больше трёх). *Причуда*: любит смелые предприятия.

Важности гармонии

Эта подвеска пробуждает в твоих магических предметах всё лучшее, что в них есть, и смягчает эффекты их причуд. Если ты превысишь лимит магических предметов, магия подвески перестанет работать (и её стандартный бонус тоже), а присмирившие было предметы с новой силой примутся за тебя. *Причуда*: хорошо обращается со всеми магическими предметами — разговаривает с ними, будто они живые, называет их своими детьми, и т.д.

Кольца

Стандартный бонус

Нет.

Запрещённого удара

Быстрое действие, перезарядка 11+

Враг, с которым ты вовлечён в ближний бой, получает урон, равный твоему обычному урону при промахе контактной атакой. *Причуда*: часто останавливается на середине предложения.

Мгновенного отмщения

Перезарядка 16+

Когда ты получаешь урон от атаки врага, выбери видимого тебе союзника: он может в качестве свободного действия провести контактную или дистанционную базовую атаку по этому врагу. *Причуда*: держится рядом с друзьями. Практически вплотную.

Железной хватки

При совершении проверок, связанных с лазаньем, удержанием чего-либо, и в иных ситуациях, где важна крепость хватки, можешь добавить к результату броска +10 (герой: +15, легенда: +20) вместо своего обычного бонуса (уровень + модификатор характеристики + *грань*). *Причуда*: обожает борьбу на руках, пальцах, барабанит пальцами по столу и т.д.

Мастера на все руки

Если при прохождении проверки навыков ты задействуешь *грань* с бонусом +0 или +1, то получаешь вместо этого +2 (если бонус больше 2, кольцо не оказывает эффекта). *Причуда*: говорит так, будто знает всё на свете.

Неудержимого удара

Стандартное действие, перезарядка 16+

Проведи базовую атаку, игнорируя любые эффекты, которые налагают штраф на попадание, не дают атаковать, совершать действия или обязывают перебрасывать кости. Ты можешь использовать силу кольца, даже когда *потрясён*, хотя обычно в этом состоянии нельзя совершать действий. *Причуда*: почти постоянная бессонница.

Надежды на авось

Перезарядка 6+

Когда враг атакует тебя, вычти 1 из результата его броска после того, как увидишь, что выпало. *Причуда*: регулярно находит на земле медяки и прочие мелкие ценности.

Дикой души

Животные принимают тебя за своего и даже могут проявлять к тебе привязанность. Однако это не повлияет на их реакцию, если ты попытаешься им угрожать. Дрессированные сторожевые животные относятся к тебе с особой опаской. *Причуда*: выглядит не на своём месте в цивилизованном мире.

Щиты

Стандартный бонус

Увеличивает твой максимум хитов на +4 (авантюрист), +10 (герой), +25 (легенда).

Ранг авантюристов

Толчка

Когда ты, будучи вооружён этим щитом, перемещаешься к врагу, чтобы вовлечь его в ближний бой, можешь оттолкнуть этого врага щитом от одного из своих союзников, также вовлечённых в ближний бой с ним. При этом союзник может попытаться выйти из ближнего боя в качестве свободного действия. *Причуда*: не упускает возможности спеть.

Драконьего клыка

Перезарядка 11+

Этот щит увенчан массивным драконьим клыком, который ранит врагов. Когда враг, вовлечённый с тобой в ближний бой, промахивается по тебе контактной атакой, ты можешь в качестве свободного действия провести по нему базовую контактную атаку с бонусом +2 за каждый ранг щита (авантюрист: +2, герой: +4, легенда: +6). При попадании атака наносит 2d6 урона, при промахе — 2 урона (герой: 4d8 урона, 5 при промахе; легенда: 8d10 урона, 12 при промахе). *Причуда*: сравнивает всё с драконами и их вещами, оценивает поступки с точки зрения того, насколько они соответствуют ожиданиям драконов.

Шипов

Когда ты, будучи вооружён этим щитом, выкидываешь 2 при проведении контактной атаки, можешь в качестве свободного действия провести базовую контактную атаку щитом, как если бы он был вторым оружием (урон от которого измеряется в d6). *Причуда*: бегающие глаза.

Посохи

Магический посох — предмет ранга героев и легенд. Тем, кто пользуется мистической магией, он заменяет жезл, а тем, кто пользуется сакральной — святой символ. Легендарным посохам претит находиться рядом с более слабыми «собратями», а жезлы они вообще терпеть не могут.

Стандартный бонус

Бонус к попаданию и урону заклинаниями: +2 (герой), +3 (легенда).

Ранг героев

Посох божьих богатств

Перезарядка 16+

Когда ты творишь с помощью этого посоха сакральное заклинание, оно может быть и усиленным, и массовым сразу, но должно действовать на разные цели. *Причуда*: не считает деньги.

Посох манипулирования

Сотворив с помощью этого посоха атакующее заклинание, которое не только наносит урон, но и производит на цель негативный эффект (в т. ч. постоянный урон), ты получаешь +1 к попаданию и урону этим заклинанием. *Причуда*: ждёт, что все будут относиться к нему с уважением.

Посох бойни

Сотворив с помощью этого посоха атакующее заклинание, ты получаешь +1 к попаданию этим заклинанием, если оно действует на несколько целей. *Причуда*: одержим цифрами и подсчётами.

Реликвии, святыи символы, священные ветви

Иногда символом служит драгоценный камень или руна, которую можно прикрепить к обычному святому символу. Обычно жрецы извлекают камни и украшения из чужих святых символов и помещают их на свои. Символами пользуются только авантюристы и герои — легендарным персонажам положены посохи.

Стандартный бонус

Бонус к попаданию и урону сакральными заклинаниями: +1 (авантюрист), +2 (герой).

Ранг авантюристов

Знак Избранного

Когда ты творишь своё последнее разовое сакральное заклинание, кинь спасбросок 11+. В случае успеха заклинание не тратится. *Причуда*: одержим гаданиями, предсказаниями, знамениями и т.д.

Символ навязанной истины

Перезарядка 11+

Когда ты творишь сакральное заклинание, которое воздействует на одну цель с определённым количеством хитов (например, *изгнание нежити*), можешь вместо этого наложить его на две цели, хиты которых в сумме не превышают указанного количества. *Причуда*: никогда не признаёт, что был неправ.

Святой символ божественной славы

Получаешь 2d4 временных хитов при сотворении разового заклинания (герой: 4d6 хитов, легенда: 7d10 хитов). *Причуда*: делится содержательными наблюдениями.

Реликвия высшей власти

Перезарядка 11+

Когда ты творишь сакральное заклинание, которое требует совершения быстрого действия и воздействует на твоих союзников, можешь захватить им ещё одну цель. *Причуда*: сдувает с реликвии пылинки, хранит на бархатной подушке и т.д.

Жезлы

Жезлами пользуются только авантюристы и герои — легендарным персонажам положены посохи.

Стандартный бонус

Бонус к попаданию и урону мистическими заклинаниями: +1 (авантюрист), +2 (герой).

Ранг авантюристов

Кинжал телесного вреда

Этот покрытый рунами бронзовый кинжал также служит жезлом. Сотворив с его помощью атакующее мистическое заклинание, которое бьёт по ФЗ, ты получаешь +1 к попаданию и урону этим заклинанием. *Причуда:* нервная чесотка.

Спорадический жезл

Быстрое действие, перезарядка 11+

Можешь сотворить одно из своих мистических заклинаний, когда на кубике эскалации 5+. Если при проверке попадания этим заклинанием выпал чёт, оно мажет. *Причуда:* часто выглядит измождённым.

Жезл зауми

Сотворив с помощью этого жезла атакующее мистическое заклинание, которое бьёт по МЗ, получаешь +1 к попаданию и урону этим заклинанием. *Причуда:* изъясняется иносказательно.

Жезл короткой дистанции

Сотворив с помощью этого жезла атакующее мистическое заклинание ближнего боя, ты получаешь +1 к попаданию и урону этим заклинанием. *Причуда:* толкается и пихается.

Оружие

Стандартный бонус

Бонус к попаданию и урону этим оружием: +1 за ранг (авантюрист: +1, герой: +2, легенда: +3).

Ранг авантюристов

Неизбежной боли

Двуручное контактное оружие, перезарядка 11+

До проведения атаки этим оружием обозначь её как «болевою». При попадании цель получает +10 урона. При промахе ты получаешь 10 урона (герой: 25, легенда: 60). *Причуда:* любит азартные игры.

Кульминационного выстрела

Метательное оружие, перезарядка 6+

Когда на кубике эскалации 3+, ты наносишь этим оружием +10 урона при попадании по цели (герой: +25 урона, легенда: +60). *Причуда:* вечно проверяет состояние оружия и боеприпасов.

Заступника

Одноручное контактное оружие

Если ты, проводя свободную атаку, попадаешь этим оружием по цели, она будет *ослаблена* до конца этого хода (-4 к попаданию и защитах). *Причуда:* всегда серьёзен.

Избиения

Двуручное контактное оружие, действие движения

Получаешь +1 к попаданию следующей на этом ходу атакой. *Причуда:* выкрикивает боевые кличи в ходе битвы.

Беспощадности

Метательное оружие

Если цель пытается сбежать из боя, попадание по ней из этого оружия становится критическим, если на броске выпал чёт. *Причуда:* приобретает презрительную усмешку, которая появляется слишком уж часто.

Проклятые магические предметы

Проклятые предметы могут быть полезны, но у них есть существенные недостатки. Если на предмет наложено слабое проклятие, его стандартный бонус не изменяются. Так, меч ранга авантюристов будет давать +1 к попаданию и урону. Если проклятие сильное, то стандартный бонус предмета будет на 1 больше, чем обычно. В этом случае меч ранга авантюристов будет давать +2 к попаданию вместо +1.

Мы разделили описанные ниже предметы по рангам, на которых они обычно встречаются. Если ранг найденного предмета вдруг окажется выше, увеличь его стандартный бонус на +1 за каждый ранг предмета.

Предметы теневых драконов

Проклятые предметы часто попадают на пути к логовам теневых драконов. Обнаружить проклятие на таком предмете непросто: потребуется проверка *интеллекта* со сложностью 35.

30 и меньше: ничего подозрительного.

31-34: с предметом что-то не так. Может, он проклят, а может, у него просто плохая причуда.

35+ или 20 на броске: предмет проклят!

1-5: персонаж, пытавшийся определить магию предмет, случайно его «приручает»!

Ранг авантюристов

Слабое проклятие

Старый меч

Контактное оружие +1

Когда атакуешь этим мечом и на броске 20, считай, что выпало 18. *Причуда:* убеждён, что текущие события менее значимы, чем деянья старины глубокой.

Гнолльский цеп

Контактное оружие +1

При использовании этого оружия ты не можешь совершать свободные атаки. *Причуда:* рычит в гневе.

Сияющая броня

Доспехи +1

Получаешь их бонус к КБ, только если находишься в полных хитах. *Причуда:* стоит навтыжку, даже если для этого нет причин.

Сильное проклятие

Доспехи безрассудной славы

Доспехи +2

Получаешь -1 к МЗ и ФЗ. *Причуда:* источает самоуверенность, особенно в присутствии противоположного пола.

Лук неторопливости

Метательное оружие +2

Пока на кубике эскалации меньше 1, ты получаешь -4 попаданию и урону этим луком. *Причуда:* не спешит выбираться из постели.

Рапира надменности

Контактное оружие +2

При использовании этого оружия ты не наносишь урон при промахе. *Причуда*: зациклен на внешнем виде.

Булава сокрушения

Контактное оружие +2

Когда ты атакуешь этим оружием и на броске 1, ты *ошеломлён* до конца своего следующего хода, и получаешь 2d6 урона (герой: 4d10 урона, легенда: 10d10). *Причуда*: колет орехи почём зря.

Оружие идеалиста

Контактное оружие +2

Когда ты атакуешь этим оружием, будучи вовлечён в ближний бой с несколькими врагами, цель выбираешь не ты, а ведущий. И выбор этот не будет разумным, ведь твоё оружие «с приветом». *Причуда*: крайне плохо выбирает и ставит цели во всех аспектах жизни.

Меч неистовства

Контактное оружие +2

Используя это оружие, ты каждый раз получаешь 4 урона (герой: 10 урона, легенда: 25 урона), когда враг промахивается по тебе впервые за ход. Этот урон идёт вдобавок к любому другому урону, который ты получаешь от промаха врага, и имеет тот же тип, который должна была нанести атака. *Причуда*: «странный» блеск в глазах.

Ранг героев

Посох доброго здоровья

Предмет силы +1 (легенда: +2)

Да, бонус этого посоха на 1 **меньше**, чем ему положено по рангу. В остальном же он похож на *посох здоровья*. Когда ты творишь с его помощью заклинание, которое исцеляет или даёт временные хиты, добавь 8 к количеству хитов, которые получает цель. *Причуда*: избегает физического контакта с врагами, будто они чумные.

Посох духовного родства

Предмет силы +3

Уменьши свой максимум резервов на 2. *Причуда*: просто непреодолимая связь с посохом.

Посох нагов

Предмет силы +3

Получаешь -1 ко всем проверкам попадания и навыков, которые совершаются без привлечения *интеллекта*. *Причуда*: всё больше теряет сходство с человеком, и лишь ум остаётся неизменным.